MANUAL de FICCIÓN SONORA de ONDA COLOR



CÓMO USAR ESTE MANUAL

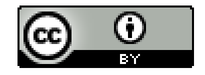
Esta guía es solo eso. Lo más importantes es cómo le saques provecho tú, pero no hay una única forma de sacarle provecho.

Los siguientes pictogramas te ayudarán a fijar algunas claves.

Leyenda de pictogramas	
	Idea clave. Aquí destacamos algo que es muy importante que recuerdes.
	Error habitual. Fruto de nuestra experiencia, hemos resaltado los fallos más comunes.
	Para ampliar. Texto, vídeo y audio para profundizar en los contenidos de este manual.
	Autoevaluaciones online, que generarán automáticamente tu nota y la mandarán a tu correo electrónico. Puedes acceder a ellas mediante el enlace o mediante el código QR si usas la versión impresa del manual.
	Códigos QR. Permiten el acceso a los contenidos multimedia si se consulta la versión impresa del manual. Solo necesitas un teléfono móvil o tablet, una aplicación gratuita de lectura de QR y una conexión a Internet.

Es muy importante acceder a los archivos sonoros, escuchar y resolver las dudas que se puedan plantear.

Este manual se ha editado gracias al apoyo de la Consejería de la Presidencia de la Junta de Andalucía en el marco del proyecto Toma las Ondas II desarrollado por Onda Color y subvencionado en la convocatoria de concurrencia competitiva para la alfabetización mediática de 2018.



ÍNDICE

Este librito está basado en los años de experiencia del grupo de ficción sonora Bicicleta Atómica[1] de la radio comunitaria Onda Color (www.ondacolor.org), en el que aprendemos mutuamente y producimos (muchas veces no por ese orden) lo ficcional para reflexionar sobre lo real.

A esto se suma la experiencia como oyente, intérprete, escritor, director y formador desde hace 14 años y con intensidades variables en el mundo de lo que erróneamente se viene llamando "radioteatro". En todo caso, no sería honrado ocultar que este manual debe gran parte de su contenido al libro "Ficción Radiofónica" de Emma Rodero y Xosé Soengas, que me ha ayudado a estructurar y descubrir muchas de las nociones de la ficción sonora. Recomendamos su lectura y consulta. En el apartado de bibliografía encontrarás su referencia junto a los de otros manuales que también aportan luz en esta materia. Entre esos otros, cabe destacar también el "Manual Urgente de Radialistas Apasionadas y Apasionados" de López Vigil y "El radiodrama en la comunicación de mensajes sociales" de Godínez Galay, especialmente en los apartados más sociales de la ficción sonora.

Alejandro Blanco

[1] Forman o han formado parte de este grupo Rafi Virella, Miguel Juarez, Sonia Sofía, Loli Rubiales, Jesús Gallo, Rafi y Emilia Montilla, Rosario Macías, Ana Campos, David Gallego, Nora Pedrosa, Amal El Mohammadiane, Rocío Santos, Patricia Contreras, Amanda Zavanelli, Ángel Galán y Alejandro Blanco.

	¡Espera! Antes de empezar ¿Sabes dónde puedes escuchar ficciones sonoras? Por ejemplo, aquí: • Bicicleta Atómica - Onda Color • Podium Podcast • RNE • TEA FM • Terror y nada más • Radialistas.net • Radioteca.net • Centro de Producciones Radiofónicas de Argentina • BBC • En otros idiomas Y si sabes de otros lugares que no están en este listado, cuéntanoslo en participacion@ondacolor.org.

1. TIPOS DE FICCIONES SONORAS

A todo lo que suena a historieta se le llama “radioteatro”. Pero no, es un error, ya que el radioteatro consiste solo en un tipo de formato dentro de un género amplio, el de la ficción sonora.

De acuerdo a la clasificación que ofrece Emma Rodero en su libro “Ficción sonora”, podemos dividir este género en varios **subgéneros** en función del concepto que elijamos para clasificar.

<table>
<tr><th>Por el tipo de emisión</th><th>Por el formato</th><th>Por la originalidad</th></tr>
<tr><td>Novelada</td><td>Radionovela o radioserial</td><td rowspan="6">Son totalmente originales.

Son adaptaciones, como “La Guerra de los Mundos”. Adaptar no significa copiar.

Son recreaciones: mezcla datos reales y ficción.</td></tr>
<tr><td>Seriada</td><td>Radioserie</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Independiente</td><td>Radioteatro</td></tr>
<tr><td>Radiorrelato, cuento</td></tr>
<tr><td>Radioarte</td></tr>
<tr><td>Radiosketck</td></tr>
</table>

A continuación describimos cada tipo de subgénero de ficción sonora.

- **Radionovela o radioserial:** es una narración de una historia compleja. Tiene un único argumento dividido en diferentes episodios (con la misma duración y estructura). Pueden coincidir varias tramas (principal y secundarias). Quien narra resume y pone en antecedentes sobre el episodio anterior, además de animar a escuchar el siguiente. Los personajes están fuertemente

caracterizados. Ejemplos en radio: Cuando Juan y Tula fueron a Siritinga (RNE3, Volpini). Ejemplos en TV: Por 13 razones (Netflix).

- **Radioserie**: narración de una historia diferente en cada episodio, aunque con algún hilo común (temática general). Las tramas (temática parcial) se resuelven en cada episodio. Ejemplo en radio: La saga de los porretas, Matilde, Peico y Periquín. Ejemplo en TV: Los Simpsons (A3 Media).
  - Series puras: ni personajes ni temática cambian (House en TV)
  - Series mixtas: los personajes cambian o la temática cambia (pero uno de los dos se mantienen) (Historias de Medianoche, de Ibáñez Serrador).
- **Radioteatro**: Narración de emisión única de entre 60 y 90 minutos. No hay narrador, solo interpretación de personajes y montaje que hace avanzar la acción. Consiste en adaptar una obra teatral a la radio. Los nombres de actores se detallan al principio y al final con un fondo musical y a 2 voces. Por ejemplo, Casa con dos puertas mala es de guardar (Calderón de la Barca, RNE).
- **Radiorrelato**: narración en la que puede haber narrador y tiene menor duración que el radioteatro. Se emite en un único episodio. Estructura sencilla. Suele basarse en monólogo del narrador, aunque puede haber personajes (cuentos clásicos que Vicente Marco adaptó en Radio Madrid). Los cuentos son el ejemplo más simple. El radiorrelato, el más complejo (narrativa y en cuanto a montaje) de esta categoría.
- **Radioarte**: intento de revitalizar la expresividad. Origen en los años 50 (exposiciones con sonido). Alta experimentación, diseño muy esmerado, amplio uso de todos los elementos y características del lenguaje sonoro (en España José Iges. En Argentina Laboratorireo Experimental de Arte Radiofónico de Argentina).
- **Radiosketch**: pieza breve e independiente con tono humorístico. Poco elaborado y con poca complejidad temática (Señor Casamajor, Gomaespuma, Manolito Gafotas).

Además, Virginia Guarinos amplía los tipos de ficciones sonoras desde otra perspectiva quizá más heterodoxa. Seleccionamos parte de su clasificación para añadirla a la de Rodero y Balsebre:

- **Microrrelatos y microdramatizaciones publicitarias**: anuncios de radio dramatizados. Predomina la palabra respecto al resto de

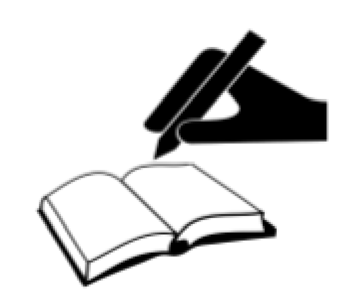
elementos sonoros (silencio, efectos, música) y duran unos pocos segundos.

- **Audiodescripciones** para personas invidentes en cine: prima la voz narradora que describe las escenas y se añade a los diálogos de la película. Esa narración es un añadido a la obra audiovisual y está subordinada a sus tiempos.
- **Recreaciones**: por ejemplo, de personajes históricos que vuelven a su época.
- **Personajes sueltos**: se hicieron populares en algunos momentos de los años 80, 90 y 2.000 en programas contenedores magazine, en algunos casos como una especie de alter ego de quien los conducía o como integrante del equipo del programa. Es el caso del Señor Casamajor (Javier Sardá, RNE, SER), Teófilo el Necrófilo (El cine de lo que yo te diga de la SER) o Manolito Gafotas (Elvira Lindo, SER).

También es muy habitual encontrar la ficción sonora en espacios de humor con personajes meramente inventados o caricaturizando a gente conocida.

¡PRACTICA!







1. Busca ejemplos de cada tipología descrita en este tema. Pero no copies los que ya se han dado. Pueden ser de radio o de TV.
2. Busca una grabación de cada tipo de ficción sonora y escúchala.



Comprueba lo que has aprendido en este tema mediante una autoevaluación online. La nota te llegará al instante a tu correo electrónico y podrás ver en qué has acertado y fallado. ACCEDER A LA AUTOEVALUACIÓN DEL TEMA 1.



2. HISTORIA DE LA FICCIÓN SONORA EN ESPAÑA Y EL MUNDO

Europa, Estados Unidos, Japón

La radio es posible gracias a los descubrimientos e invenciones de 6 científicos que hacen sus hallazgos **entre 1873 y 1902: Maxwell, Hertz, Tesla, Popov, Marconi y Cervera.** Las primeras emisoras de radio con continuidad tuvieron que esperar hasta **1919-1920** en Países Bajos, Canadá y Estados unidos de América. El primer espacio radiofónico que se considera referencia de la ficción sonora es la retransmisión, en **mayo de 1923, de "Noche de Reyes"**, de Shakespeare; una obra adaptada por la BBC. Desde entonces varios dramaturgos escriben para la radio (Brecht, Pinter, Beckett, etc.).





The New York Times.

NEW YORK, MONDAY, OCTOBER 31, 1938.

Radio Listeners in Panic, Taking War Drama as Fact

Many Flee Homes to Escape 'Gas Raid From Mars'—Phone Calls Swamp Police at Broadcast of Wells Fantasy

A wave of mass hysteria seized thousands of radio listeners throughout the nation between 8:15 and 9:30 o'clock last night when a broadcast of a dramatization of H. G. Wells's fantasy, "The War of the Worlds," led thousands to believe that an interplanetary conflict had started with invading Martians spreading wide death and destruction in New Jersey and New York.

... and radio stations here and in other cities of the United States and Canada seeking advice on protective measures against the raids.

The program was produced by Mr. Welles and the Mercury Theatre on the Air over station WABC and the Columbia Broadcasting System's coast-to-coast network, from 8 to 9 o'clock.

The radio play, as presented, was to simulate a regular radio ...

Orson Welles interpreta "La Guerra de los Mundos" y noticia de periódico sobre el revuelo causado.

El día 30 de octubre de **1938** en **Estados Unidos de América** se emite **"La guerra de los mundos"**, una adaptación de Orson Welles basada en el libro La Guerra de los mundos, de H.G. Wells. El programa simuló en primera persona la retransmisión de la invasión extraterrestre de la Tierra. Mucha gente consideró que aquello era real, a pesar de las advertencias iniciales de que aquello era una ficción.

Durante los años 30 en el **Reino Unido** fueron habituales las adaptaciones de obras teatrales y clásicas a través de la BBC, que en 1939-40 funda su primera compañía de intérpretes de radio. "The Archers" (radio drama sobre el entorno rural) se empezó a emitir en 1950 y es el show de ficción sonora más longevo en funcionamiento en la historia de la radio mundial, con más de 18.000 episodios de 12-15 minutos.

En **Estados Unidos** los radio dramas entran en declive con la popularización de la TV en los años 60, al igual que ocurre en Gran Bretaña. Las radios privadas estadounidenses NBC y CBS cancelan sus ficciones sonoras en torno a los inicios de los años 60, si bien la radio pública mantiene hasta los 80 los radiodramas. **Alemania** es, aún hoy, el mayor mercado de radioescuchas de ficción sonora del mundo, a pesar de que su boom se produjo entre 1945 y los años 60. En **Japón**, la ficción sonora es popular e incluso se usa como contenido adicional de videojuegos.

América Latina y medios comunitarios

Godínez Galay hace un relato más pormenorizado del "radioteatro" en América Latina en su manual. En **Argentina** las primeras experiencias ficcionales fueron monólogos y recitales. En 1926 la Agrupación Dramática Radio Nacional empieza a representar obras de teatro en radio. En 1929 Mastandrea recoge una serie de historias del campo en "La caricia del lobo". En 1931 "Chispazos de tradición" obligó a los grandes almacenes a colocar altavoces para que la clientela siguiera estas ficciones y las salas de cine pidieron a la radio que cambiara el horario de emisión. En los años 40 el apego viene con obras policíacas ("Ronda Policial") y dramas y románticos ("Piedad para mi madre", "Miedo de Amar"). En los 90 el humorístico y juvenil ¿Cuále es? revitaliza en género. En los años 2000 tiene éxito una policíaca llamada "Buenos Aires Furia". A día de hoy en Argentina se sigue representando desde 1950 "Las dos carátulas" en Radio Nacional (se hacen puestas en escena con público).

En **Chile** "El Siniestro doctor Mortis" (Calixto) estuvo 40 años en antena (desde los años 40). En **México** se emite una adaptación de Los tres mosqueteros en 1932, aunque la más famosa es la del superhéroe "Kalimán" (1963-65), que después se convirtió en cómic hasta principios de los años 90. En **Uruguay** a finales de los años 20 se radiaban obras teatrales y en los años 30 se crean cuadros de intérpretes, siendo la primera ficción sonora "Las aventuras de Carlos Norton" (1934).



Eduardo Rudy, Hilda Bernard y otros actores argentinos durante un radioteatro en los años 40.

En Bolivia la ficción sonora fue utilizada por los Estados Unidos de América para frenar el comunismo. Así, se produjeron relatos anticomunistas como "Ojo de Águila". Las radios mineras de este país (origen del concepto de radio comunitaria) usaron radioteatros con fines educativos como "La niña de sus ojos", "La Chaskañawi", "Raza de bronce" y "Metal diablo".

En Brasil a finales de los años 30 se emitían obras de teatro. La primera ficción sonora es "En búsqueda de la felicidad", adaptación de una historia original de Cuba. Estas adaptaciones cubanas se sucedieron en varias ocasiones. La historia brasileña de más éxito fue Jerónimo o Héroe de Sertao (1953).

Cuba es un país referente en la ficción sonora, llegando a exportarse producciones a otros países. La radio empieza en la isla en 1922. En esa década sketches humorísticos aparecen y en la siguiente década se inserta en la ficción sonora. Uno de los primeros fue "En las costas de Gran Bretaña" (1929), pero la consolidación se de a partir de la primera comedia radial: "Mamá" (1931, con actores de teatro y aficionados). Algunas radios usaron concursos para captar nuevos talentos. Radio Cubana produce actualmente dramatizaciones.



	Escucha las dramatizaciones de la Radio Cubana en la actualidad.

Las **radios comunitarios latinoamericanas** han usado la ficción sonora para explicar y educar durante décadas. En 1970, Mario Kaplún escribe la serie "Jurado número 13" en la que presenta diferentes problemas de los países latinoamericanos y la ciudadanía que escucha es el miembro número 13 del jurado.

	Escucha algunos de estos ejemplos de ficción sonora con intención social en la serie "Jurado número 13" de Kaplún. 

Las radios comunitarias latinoamericanas y españolas han usado la ficción sonora con intenciones educativas, problematizadoras, concienciadoras, sensibilizadoras y reflexivas sobre los problemas sociales, constituyendo un nuevo abordaje de los mismos.

Producciones como "Gente que mueve su casa" (serial) relatan el fenómeno migratorio desde la perspectiva de sus protagonistas y se coprodujo entre radialistas españoles y latinoamericanos, al igual que "Cuentos de la Globalización" (relatos). Ambos relatos fueron producidos con la participación de la fundación Con Voz y Radio Vallekas con socios de América Latina. El conjunto de relatos "100 mujeres en conflicto" (Radialistas.net) aporta una innovación en el uso del formato, ya que la ficción ayuda a disparar el debate al plantear una situación sufrida por una mujer y 3 posibles soluciones, todo ello ficcionado, sobre las que se debate.

En España

Dos años después de iniciarse las emisiones continuadas de radio en España, la ficción sonora daba sus primeros pasos. **Las primeras emisoras de radio son de 1923** (Radio Ibérica de Madrid, pública) y **1924** (EAJ-1, privada, desde Barcelona y EAJ-2, privada, desde Madrid).

La investigadora Emma Rodero recoge una división en 3 épocas establecida por Barea:

- **Comienzos: años 30 a 50.** El primer radioserial español fue "**Una parisién en Madrid**" (Eustache Amedée Jolly Dix, marzo 1926,

cuenta la historia de una mujer bella y silenciosa en la Europa glamurosa de los años 20) según la mayor parte de la literatura al respecto, de acuerdo a lo que cita Rodero, aunque también consta **"La muerte de Mister Stay"** (autoría desconocida, mezcla de drama y concurso para desvelar el misterio del asesinato) qué se estrenó un poco antes, en enero de 1926. Otros hitos y títulos de esta época:

- **"Todos los ruidos de aquel día"** (Tomás Borrás, 1931). Cuenta la historia de un payaso y del circo donde trabaja La primera en la que se usan efectos sonoros como principal elemento expresivo, algo destacable, ya que solo hacía 7 años que habían empezado las emisiones de radio en España.
- Años 40: los sábados por la noche sonaban historias de miedo, con nuevos recursos narrativos como el flashback y mayores usos de músicas y efectos. Se trata de Historias de Medianoche, que en los años 80 retomó Chicho Ibáñez Serrador.



Cuadro de actores de Teatro del Aire (fuente: cadenaser.com)

- 1940: **Antonio G. Calderón** es el considerado maestro de la radio y creador del **Cuadro de Actores de Radio Madrid** con intérpretes como Juana Ginzo, Matilde Conesa, Lola Herrera, Rafael Taibo, Matilde Vilariño, Pedro Pablo Ayuso, Teófilo Martínez y muchos más. Pone en marcha El Teatro del Aire de Radio Madrid en 1942. Algunas de sus obras:
  - **"Empanadillo y Pirulo"** (1940, serial infantil)

        - **"Pasos"** (1940, drama en el que el sonido de los pasos es el máximo protagonista. El sonido los hacía un ruidero o encargado profesional de hacer sonidos)

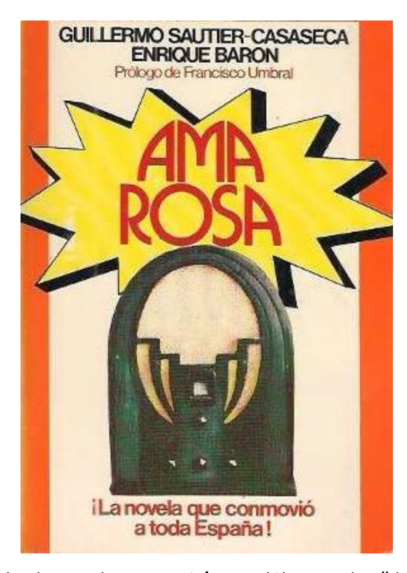


Antonio G. Calderón.

-
    - 1945: Aparecen anuncios en prensa buscando actores y actrices para radio.
    - 1949: **RNE crea El Teatro Invisible**, con Claudio de la Torre. Su primera obra fue "En Flandes ya se ha puesto el sol" (adaptación de la obra de teatro homónima y con intención nacionalista). Teatro del Aire se emitía los domingos bajo la dirección de Juan Manuel Soriano (la voz que dobló a los actores estadounidenses Humphrey Bogart y Cary Grant).
    - 1946: Se crea el concurso **Tu carrera es la radio (Robert Kieve)** que sirvió de cantera de intérpretes radiofónicos. Kieve escribió uno de los primeros libros sobre radio en España ("La voz del río") y un guión de ficción titulado **"La voz del río"**, donde el actor Teófilo Martínez ponía una voz profunda al río Misisipi locutando con la cabeza dentro de un piano.
    - 1947: El escritor **Guillermo Sautier Casaseca** empieza a adaptar guiones del argentino José Vázquez Vigo para sortear la dictadura franquista y acoplarlas a la realidad española. Se le señala como propagandista. Sautier es el rey de la lágrima. Tardaba 2 semanas en pensar un argumento y 2-6 meses en escribir un serial de 50 capítulos de media hora, en colaboración con **Luisa Alberca**.
- **Auge del serial : años 50 a 60.** el auge se manifiesta en seriales para todos los públicos. Por las mañanas: amas de casa; jóvenes y familia al mediodía; las primeras horas de la tarde era para la

radionovela femenina. Y las noches eran para las historias policíacas (producidas sobre todo desde Barcelona).

- **"Se abren las nubes"** (1953, Sautier y Alberca). Relato de aventuras en Guinea.
- **"Lo que no muere"** (1952, Sautier y Alberca) marcó la educación sentimental de España y propaganda a favor del régimen. El país se paralizaba para escucharla durante 30 minutos. Contaba la historia de 2 hermanos a los que la guerra separa para servir en bandos contrarios. El hermano del bando nacional (sublevado en la Guerra Civil) superaba al hermano republicano en todos los ámbitos.
- **"Y doblaron las campanas"** (Sautier y Alberca). Sobre un luchador contra el fascismo.
- **"Llamas de redención"** (Sautier y Alberca). Sobre la Semana Santa.
- **"La sangre es roja"** (Sautier y Alberca). Historia de amor y de 2 familias, monárquica y conservadora y trabajadores republicanos. Se desarrolla en la dictadura de Primo de Rivera y la Guerra Civil.
- **"Un arrabal junto al cielo"** (Sautier y Alberca). Una mujer de un arrabal madrileño consigue casarse con un señorito alocado en el que se denunciaba el chavolismo y la dejadez de las autoridades. La censura le advirtió de que no tocara más temas sociales.



Portada de la adaptación a libro de "Ama Rosa".

- **"Ama Rosa"** (1959, Sautier y Alberca). Es el mayor exponente del melodrama radiofónico, todo un éxito comercial y la

consolidación de la Cadena Ser. Cuenta la historia de Rosa, una mujer sin marido ingresada en un hospital que pide al médico que le entregue al niño que acaba de tener. Una familia se hace cargo del bebé de Rosa y ella, después consigue ser su cuidadora. Al final, el hijo se entera de quién es su verdadera madre.

- José Mallorquí fue un autor de éxito que en 1954 adapta para radio su novela El Coyote, que se llamó **"Dos hombres buenos"**. Es, junto a Sautier, el mejor autor de radionovelas de España. Pensaba en términos de sonido, no solo literarios. sus textos eran de acción y western, ambientados en los Estados Unidos de América y con personajes muy caracterizados. También hizo ciencia ficción, como son **"Diego Valor" (un héroe del espacio acompañado por una mujer en relación de igualdad, Beatriz Fontana, algo inédito para la época.** Ella era inteligente, capaz, piloto, profesora e interviene activamente en la trama). Diego Valor se emitió de 1953 a 1958. Se convirtió en cómic, ficción de TV y teatro. Mallorquí tuvo algún problema con la censura por escenas sensuales durante su trayectoria.
- **"Matilde, Perico y Periquín"** (1955-1971, Eduardo Vázquez): es la principal exponente de la comedia dramática. Su autor fue el emperador de la sonrisa. La obra narra las aventuras de una familia de clase media. Comenzó en 1955 y terminó en 1971.



Grabación de Matilde, Perico y Periquín.

- **La radionovela en Barcelona**. La escuela barcelonesa es más innovadora que la madrileña. Las ficciones sonoras policíacas se plantean como concursos. **"¿Es usted un buen detective? / Taxi key"** (1948, Luis Gossé de Blain) animaba a

la audiencia a descubrir el misterio final del serial (el protagonista era un taxista que resolvía asesinatos). En la escuela barcelonesa, la figura de referencia es la de **Antonio Losada**. Intenta trasladar el ritmo y narrativa del cine a la radio, renovando la expresión sonora. Tiene neutralidad ideológica. Escribe **"Noches en los bosques de Viena"** y la adaptación de **"El hombre invisible"** (simula los pasos en la nieve con sacos de patata y harina). En 1945 la radionovlea policíaca se inicia con **"En busca del culpable"** (Jorge Carranza). El Teatro Invisible de RNE en Barcelona es dirigido por **Juan Manuel Soriano** de 1949 a 1969. Armando Blanch equivale en Barcelona a Antonio Calderón. Escribe **"La sentencia se cumplirá a las doce"** (1949, junto a Serrano y Vaccaro). La obra da un tratamiento innovador al tiempo radiofónico al transcurrir el de la obra a la vez que el del oyente. Describe la última hora de vida de un reo antes de ser ejecutado con guillotina. Dialoga con su propia conciencia.

- **Declive: años 70.** A finales de los 70 y principios de los 80 se disuelven los cuadros de actores de radio. La reducción publicitaria, la degradación de la calidad de las tramas y el trasvase de actores a la televisión (medio en auge) y al doblaje (mejor pagado), así como a la muerte de algunas personas referentes de la ficción sonora. A veces una compañía patrocinaba un serial, lo cual generaba acelerones en el trabajo y dejaban a actores y actrices poco tiempo de ensayo. Los sueldos se redujeron. Se acudió a actores de segundo nivel que cobraban más barato. Y se abusó del narrador para reducir personajes. Se empieza a prescindir de especialistas en música y en efectos de sonido. La ficción sonora reduce su expresividad. La FM multiplica la variedad de emisiones radiofónicas y la gente tiene más donde elegir. La estructura dramática se alarga para convertirse en culebrones melodramáticos para audiencia de menor nivel cultural. Y comienzan a hacerse redifusiones de obras del pasado. A pesar de todo, en esta década aún se emiten seriales de éxito en la radio española:
    - **"La saga de los porretas"** (1976, Eduardo Vázquez). Estuvo 12 años en antena a la hora del desayuno. El abuelo de la familia era al alma de la trama de una familia apellidada Porretas.

- **"Simplemente María"** (1971 a 73, Celia Alcántara) y su posterior copia **"Lucecita"**. Intentó recuperar a la audiencia femenina.

Rodero recoge **otras características de la historia de la ficción sonora en España**. Muchas obras se escribían por encargo y dependía del anunciante que se alargara o acortara la emisión.

Al principio las emisiones dramáticas se hacían en directo. Las grabaciones se hacían para ensayar y pulir errores. El primer magnetófono llega a España en 1947 y el coste del soporte de grabación hacía que constantemente se grabara encima. Por eso apenas quedan grabaciones hoy. Además, la censura usaba un sistema de dos magnetófonos. La interpretación se realizaba y se registraba en el primero. Entonces la cita se enroscaba en un segundo grabador, destinado a la emisión, previo paso por el censor.

La familia, la maternidad, los amores interclasistas, la lealtad, el sacrificio, la culpa, el arrepentimiento, la expiación y el perdón, el chovinismo patriotero, la religiosidad y el anticomunismo fueron elementos recurrentes en las tramas. La censura no dejaba mucho más margen: familias honestas donde no había adulterios, ni siquiera de pensamiento, y con problemas simples, decía el propio Sautier.



Narciso Ibáñez Serrador.

Durante **los años 80 y 90** el género ficcionado apenas aparece en la radiodifusión española. **Narciso Ibáñez Serrador** recupera en la SER las Historias de Medianoche en las que él es narrador (a veces un narrador que interactúa con personajes) de historias de miedo e intriga. En 1998 **Federico Volpini** gana el Premio Italia a la mejor ficción sonora con "Herederos del Tiempo". Es nombrado director de RNE3 y

allí impulsa la ficción sonora y la innovación, destacando el serial "Cuando Juan y Tula fueron a Siritinga".

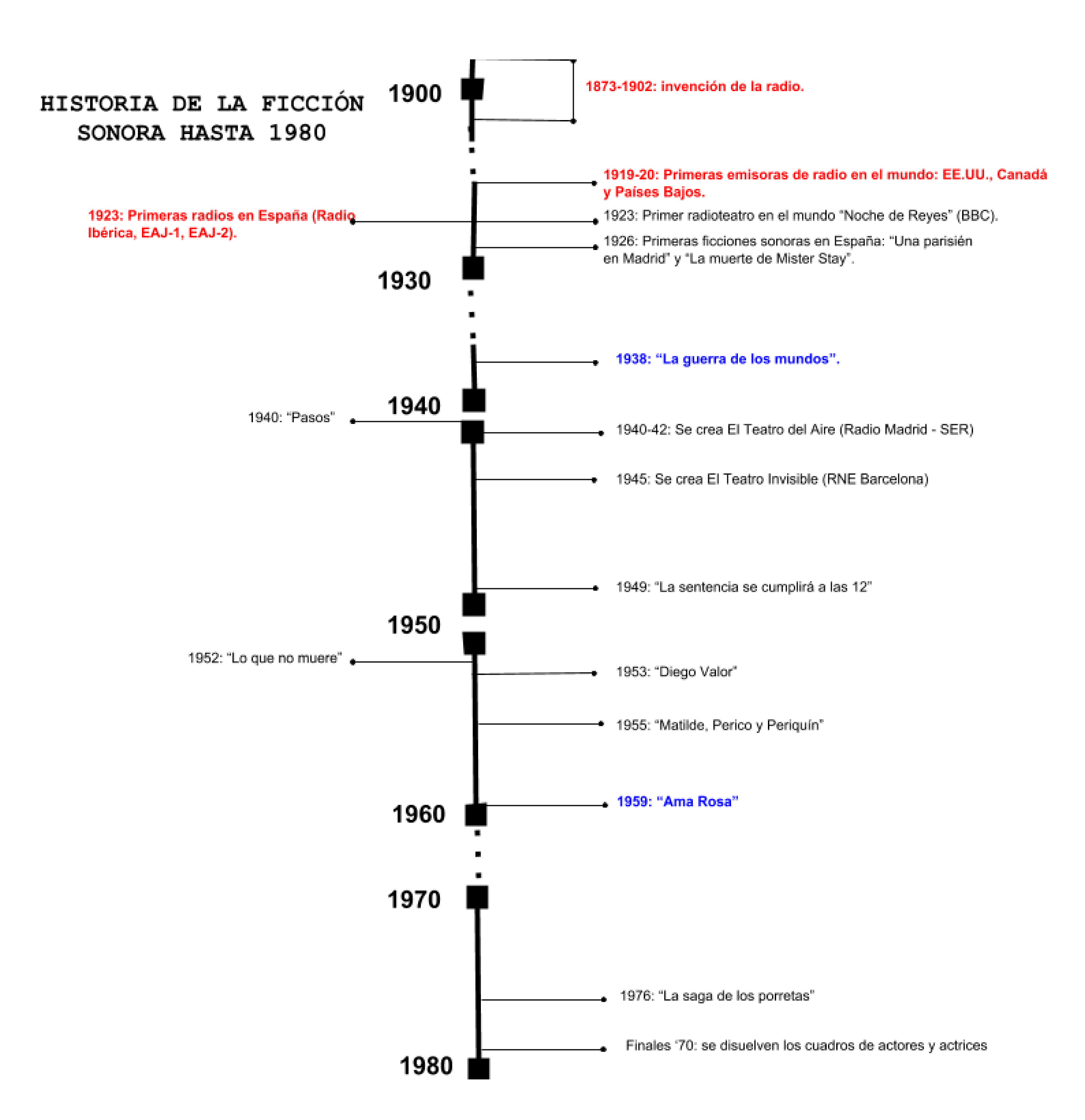


Federico Volpini.

En 2011 Emma Cohen adapta la novela **"Las bicicletas son para el verano"** (Fernando Fernán Gómez) para la SER. Desde entonces la apuesta de ese grupo empresarial por la ficción sonora ha ido aumentando con representaciones puntuales ("Cuento de navidad"), programas (Negra y Criminal, de **Mona León Siminiani**) y en su plataforma online Podium Podcast con el relato que consiguió más de 2 millones de descargas: **"El gran apagón"** (2016, **José Antonio Pérez LLedó y Ana Alonso**, narrado como falso documental sobre una futura tormenta solar que deja sin electricidad a la Tierra) y las **Cronoficciones** de Ser Historia (Siminiani). En 2016 RNE adapta "Historia de una escalera" de Buero Vallejo.



Mona León Siminiani.


HISTORIA DE LA FICCIÓN SONORA HASTA 1980
1900
1873-1902: invención de la radio.
1919-20: Primeras emisoras de radio en el mundo: EE.UU., Canadá y Países Bajos.
1923: Primeras radios en España (Radio Ibérica, EAJ-1, EAJ-2).
1923: Primer radioteatro en el mundo "Noche de Reyes" (BBC).
1926: Primeras ficciones sonoras en España: "Una parisién en Madrid" y "La muerte de Mister Stay".
1930
1938: "La guerra de los mundos".
1940
1940: "Pasos"
1940-42: Se crea El Teatro del Aire (Radio Madrid - SER)
1945: Se crea El Teatro Invisible (RNE Barcelona)
1949: "La sentencia se cumplirá a las 12"
1950
1952: "Lo que no muere"
1953: "Diego Valor"
1955: "Matilde, Perico y Periquín"
1959: "Ama Rosa"
1960
1970
1976: "La saga de los porretas"
Finales '70: se disuelven los cuadros de actores y actrices
1980

¡PRACTICA!







1. Busca grabaciones de las obra citadas en este apartado y escúchalas.
2. ¿Eres capaz de adaptar una de esas obras al tiempo actual y al contexto de tu barrio o comunidad?

AUTOEXAMEN

Comprueba lo que has aprendido en este tema mediante una autoevaluación online. La nota te llegará al instante a tu correo electrónico y podrás ver en qué has acertado y fallado. ACCEDER A LA AUTOEVALUACIÓN DEL TEMA 2.



3. CÓMO EMPEZAR LA CREACIÓN DE UNA FICCIÓN SONORA

La ficción sonora es uno de los géneros más complejos de producir en la radiodifusión (o en las nuevas tecnologías de transmisión sonora), si bien es el que más partido saca a los 4 elementos sonoros (voz, música, efectos y silencio) que dan forma a todo programa o género de radio.

Desde que se nos ocurre una idea para una ficción sonora hasta que la emitimos pasa algún tiempo, ya que el **proceso completo de producción y difusión** es complejo; seguramente más complejo de lo que podrías imaginarte.

1. Tener la idea. Fíjate en tu día a día y el de tu gente. Elige un problema social que ocurra en tu zona, no solo historias donde lo que prime sea el entretenimiento. Y usa la imaginación.
2. Redactar el guión con el texto de quienes actúan y resto de elementos sonoros.
3. Casting de actores y actrices. A veces las personas ya están elegidas -en el caso de un curso o un grupo de autoformación y producción-, pero a veces hay que salir a buscar las voces necesarias; y esto puede ser una manera de intervenir en la comunidad que rodea a la radio.
4. Grabación de voces, normalmente en el estudio, según las orientaciones de quien dirige.
5. Montaje del resto de elementos sonoros mediante un programa informático de edición de sonido, según las orientaciones de quien dirige.
6. Emisión en antena y difusión en redes sociales e Internet. Este es el único punto que no se abordará en este manual.

Si nunca has escrito una ficción sonora, **al principio es más fácil si haces adaptaciones de obras ya existentes** (teatro, novela, cuento, chiste, etc.), ya que el proceso creativo (especialmente si se hace de forma colectiva) puede requerir mucho tiempo que afecte a la evolución del grupo. Si quieres empezar de cero, piensa una historia breve. Estos son algunos **consejos para hacer adaptaciones sonoras** de obras literarias:

- Nunca más de 30 minutos (las producciones profesionales con miles de euros invertidas en ellas no superan los 60-90 minutos).

- La división entre escenas debe ser marcada por transiciones musicales no demasiado largas (5-10 segundos).
- Hay que eliminar algunos personajes secundarios.
- Hay que añadir texto de diálogo a los personajes que no lo tienen.
- Hay que incluir en los diálogos o narración las descripciones de espacios, los gestos, etc. A veces incluso hay que añadir alguna escena.
- Los sentimientos de los personajes deberán describirse con la música.
- ¿Algunas narraciones se pueden convertir en diálogos? ¡Inténtalo!

También es mejor para el aprendizaje individual y colectivo empezar por **historias breves y de pocos personajes**, con un único episodio, asegurándote de que se dominan los conceptos y tareas.

Hay momentos en los que todo el mundo quiere hacer todas las tareas e intervenir en todos los momentos. No es raro que posteriormente cada persona del grupo se especialice o prefiera unas tareas sobre otras (mejor escribir guiones que locutar o viceversa). En todo caso, estas tareas también pueden ir cambiando en función de la evolución de quienes integran el grupo o del avance en la curva de aprendizaje de cada cual. Lo que es seguro es que la mejor manera de conectar con la mayoría de la gente que se mete en un grupo de ficción sonora es la interpretación de guiones ya hechos. Además, es la mejor manera de asimilar los conceptos y aprender a aplicarlos.

Estas son algunas de las **dinámicas puestas en práctica por Bicicleta Atómica:**

- Versionar cuentos adaptándolos al contexto de la emisora comunitaria (Caperucita Roja de La Palmilla)
- Elaborar guiones originales recogiendo por escrito la improvisación que un grupo de vecinas del barrio realizan y enriqueciendo y puliendo el texto inicial (así se supera de forma colectiva el problema del folio en blanco).
- Crear historias originales, inéditas y breves de un único episodio y unos 5-10 minutos de duración, basadas en el contexto que rodea al medio comunitario o con una intención social.
- Crear historias originales inéditas y muy breves (3 minutos o 300 palabras y 1 o 2 personajes con un único fondo sonoro).

- Adaptar obras de otros (Reina Jartura, de una obra de los Monty Python).
- Crear una historia original, inédita y larga dividida en diferentes episodios (Qué pechá de apocalipsis, sin terminar a fecha de redacción de este manual).

¿Dónde y cómo inspirarse para crear un relato de cero?

Los medios comunitarios latinoamericanos suelen usar la ficción sonora para explicar problemas sociales y sus causas, así como proponer soluciones. En palabras de Godínez Galay en su libro “El radiodrama en la comunicación de mensajes sociales”: “La utilización social del radiodrama implica no solo una forma amena y efectiva de difundir contenidos e informaciones, sino también de concientizar e interpelar mostrando situaciones cotidianas y cercanas al oyente, y además dar visibilidad a problemáticas comunes que es dar visibilidad a la comunidad, hacia fuera y hacia adentro, siendo un espejo de sí misma que la fortalezca. El radiodrama con fines sociales permite ciudadanizar al ciudadano, fortalecer sus derechos y el ejercicio proactivo de sus derechos; que no espere a que alguien se los ceda y los respete por él; es brindarle más herramientas para desenvolverse en sociedad, pelear por lo propio y evitar atropellos. El radiodrama interpela al oyente desde distintos aspectos. Es útil para interpelar su razón, a través de la presentación dinámica de conceptos. Pero también sirve para interpelar su emoción”.

Algunos aliados en esta tarea están en la fábula (dar características humanas a animales u objetos) y dedicar una parte del relato a la moraleja o enseñanza. Sin embargo, si la moraleja es muy explícita, la historia pierde atractivo, especialmente cuando la moraleja se viene venir desde el minuto 1. Como veremos, sorprender a la audiencia es básico para que nuestra ficción sonora cale. Las ficciones sonoras educativas no tienen que acabar siempre en un final feliz. El mejor final es siempre el que presenta una sorpresa (cuando el público no sabe lo que va a ocurrir o cuando sabe lo que va a ocurrir pero no cómo pasará).

	En esta web encontrarás fábulas que puedes adaptar y convertir en ficciones sonoras (Bosque de Fantasías). 

Las vivencias personales pueden inspirarlos relatos. También las conversaciones y anécdotas que nos cuentan familiares y vecindario. Dice López Vigil que sin haber vivido, conversado ni leído novelas, no hay musa que haga el trabajo; aunque también puede ocurrir lo contrario: tener mucha experiencia y seguir con la mente en blanco, sin una idea original.

Lo primero es la idea. Lo segundo el público al que nos dirijimos y la finalidad que tiene (entretener, educar, informar/concienciar.

Los esquemas argumentales que suelen funcionar son estos, según López Vigil:

- Hay una culpa y varios sospechosos (habitual en el relato policíaco)
- Hay un deseo y varios aspirantes (habitual en los relatos románticos)
- Hay un peligro y pocas escapatorias (relatos de aventuras)
- Hay un misterio y ninguna clave (relatos de terror)

Según López Vigil, el formato de ficción sonora más vinculado a la educación popular es el **sociodrama**. Esto consiste en contar una historia breve de lo que ocurre en el barrio a través de las voces del vecindario. Se graban en el espacio donde está la gente, no en el estudio. En este caso no hay que complicar mucho con efectos (se pueden añadir más tarde, ni repitiendo escenas. El final queda abierto, porque la intención del sociodrama es presentar el conflicto y que un posterior debate plantee soluciones o resoluciones. Lo que hay que

evitar es el moralismo y la ideologización en el relato. También es necesario tratar temas de interés social (paro, corrupción, abusos, desigualdad), como la fantasía, la picardía y la fiesta.

Godínez Galay advierte de que el abuso de cifras y enumeraciones en este tipo de producciones es contraproducente. Y recomienda introducir un eslogan cuando se trata de "campañas de bien público" (un uso próximo al publicitario/concienciador). Este autor detecta en lo ficcional **algunas claves que lo hacen útil para los fines sociales**:

- **Dinamismo**: comunicar un mensaje de forma amena
- **Oralidad**: es más cercana y accesible para quien no sabe no está familiarizado con la lectura.
- **Educación tangencial**: comunica de forma creativa, sin ser lineal y posibilitando una mejor asimilación
- **Identificación**: quien escucha se transporta a esa historia y sus personajes por lo que la llamada a la acción es congruente.
- **Doble apelación**: a la racional e informativo y a lo emocional y sensible.

Una de las posibilidades al producir y difundir la ficción sonora de tipo social es **comprometer y llamar a la participación a la población**. El relato puede abordar cuestiones aparecidas en entrevistas a distintas personas. Esas entrevistas pueden ser integradas en las piezas (aparte de a interpretación de actores y actrices) e instar después a la audiencia a manifestar su opinión a la emisora por redes sociales, notas de voz por mensajería móvil, llamadas de teléfono, etc. Esta información (las opiniones de la comunidad) pueden aportar valor a un proceso participativo de mejora de la comunidad más amplio.

Kaplún, citado por Godínez Galay, reflexiona sobre **la importancia de que quien idee e interprete las ficciones sonoras sociales conozca y haya vivido el problema que se aborda**. Es necesario involucrarse con el tema, conocerlo, conversar con gente, investigar, estudiar, manejarlo lo más minuciosamente para entenderlo y poder plasmarlo en un contenido radiofónico: "Más de una vez en los cursos a mi cargo me ha tocado trabajar con participantes que demostraban buenas aptitudes literarias y técnicas, en términos de destreza y captación del oficio, para componer radiodramas: por ejemplo, habilidad y sentido radiofónico para construir sus diálogos. Pero tenían una vida encerrada y fácil, sin contacto con el pueblo, sin sufrimientos ni dilemas hondos. Estos estudiantes no lograron producir buenos

radiodramas ni sé si alguna vez lo lograrán. No sentían los temas ni vibraban con ellos. Y en sus guiones, todo era convencional, falso, disociado de la realidad. Así como un actor ha de apelar a su memoria emotiva para vivir un personaje, tanto o más un escritor dramático necesita haber vivido personalmente situaciones conflictivas e intensas para poder crear otras semejantes en sus obras. ¿Hay algún curso donde esto pueda enseñarse, ni en diez semanas ni en cincuenta?".

Las leyendas, cuentos y fábulas, especialmente los que no han sido todavía escritos, son buen material para las ficciones sonoras producidas por gente del barrio. Aunque también podemos adaptarlas.

Antes de meternos en las particularidades de este género ficcional, vamos a familiarizarnos con algunos **conceptos básicos de la comunicación sonora y las artes escénicas.**

3.1. CONCEPTOS BÁSICOS. LENGUAJE SONORO, CONFLICTO Y EVOLUCIÓN

Agárrate donde puedas: **la radio, el sonido, también tiene imágenes.** Claro que sí. Es verdad que no son imágenes explícitas y evidentes como las de la TV o el cine, pero cuando la comunicación sonora se hace adecuadamente, genera imágenes en la mente de quienes escuchan. Y cada cual aporta sus matices a esas imágenes. Imagina que escuchas el inicio de un cuento. Nadie lo narra. Lo primero que escuchas es el sonido de las olas del mar y unas gaviotas. Las personas que escuchan esa ficción sonora se han imaginado que la acción discurre en una playa, pero el color de la arena, el del agua y el estado del cielo son diferentes para cada individuo. La radio crea imágenes, pero no las dicta ni las impone, sino que estimula la libertad de nuestra imaginación.

Sobre eso va este primer apartado. Vas a aprender cómo sacar partido a las posibilidades expresivas del lenguaje sonoro. **La materia prima de la radio está formada por 4 ingredientes**. Dependiendo de cómo los combinemos, surgen todas las formas expresivas, géneros y formatos radiofónicos. La clave es entender que a cada elemento le corresponde una función principal (aunque también pueda desempeñar otras).

ELEMENTO	FUNCIÓN PRINCIPAL
PALABRA	Aporta información. Es el elemento que más relacionamos con lo humano.
MÚSICA	Transmite sentimientos y emociones y, en menor medida, ubica en un ambiente (música de Brasil). También ordena internamente un programa al actuar como separador.
EFECTOS O RUIDOS	Aporta un contexto, dando verosimilitud al relato (sitúa en un espacio, describe una acción). También puede crear sentimientos (sonido del mar que evoca nostalgia) y ordenar internamente un programa al actuar como separador (ráfagas, indicativos)
SILENCIO	Aporta sentido, ya que determina las pausas en la locución, por ejemplo. También invita a la reflexión del oyente o le genera expectativa, tensión o suspense. Puede tener la función de subrayar una palabra si se hace un silencio antes de ella. Se recomienda no exceder los 3-5 segundos.

Vamos a profundizar en lo que cada elemento aporta al lenguaje sonoro.

Palabra: las funciones verbales básicas son las siguientes.

- interrogativa: bien para conseguir información o bien para conseguir una reacción concreta. O dejando la pregunta en el aire o respondiéndose el personaje a sí mismo. Siempre es relevante la situación del personaje en escena y si es independiente para hablar o está limitado.
- aseverativa: lo fundamental aquí es la actitud. Se afirma algo con contundencia, sin pausas, con voz firme y ritmo rápido.
- dubitativa: transmite duda: pausas, titubeos, ritmo lento.
- imperativa: tiene un grado de contundencia mayor que la aseverativa. Se llega a pisar el turno de otros personajes, subiendo el volumen y alargando el discurso sin opción a réplica.
- exclamativa: puede ser de alegría, tristeza o sorpresa
- enunciativa: poco usa en los textos dramáticos al no tener carga emocional y ser muy neutral. A veces es adoptada por quien narra. No es muy recomendable.

- reflexiva: se transmite mediante las pausas para pensarlo que se acaba de decir y para preparar lo que se a a decir.

Música: Música y palabra son los elementos con más protagonismo en la comunicación sonora. La música crea imágenes sonoras en la audiencia y, sobre todo, transmite los sentimientos. Hay que aprender a leer qué imágenes genera cada música, aunque la interpretación dependen del nivel socio cultural de quien escucha.

La música enriquece la palabra y la palabra condiciona la interpretación de la música. Por eso un mismo tema musical tiene significados distintos en función del contexto. A su vez, cada texto tiene su música y cada música, su texto.

El montaje posibilita que palabra y música se potencien y pueden existir de forma simultánea o consecutiva.

La música tiene diferentes usos:

- funcional: respalda y potencia acciones
- expresiva: crea y refuerza emociones
- descriptiva: recrea la realidad
- narrativa: estructura el relato

Así, la música puede usarse para:

- ambientar una época o un lugar
- caracterizar a un personaje
- marcar el ritmo de la escena
- antecedente, transición o rúbrica de algo

La música con letra tiene más riesgo de enmascarar la acción y el diálogo de personajes que la música instrumental. Siempre que haya música de fondo, hay que asegurarse de que esté claramente en el fondo.

La música puede ser diegética cuando se refiere a algo que existe en la realidad; frente a la extradiagética, que es generada artificialmente y sugiere de forma abstracta emociones (como en la música tecno, electrónica o de inspiración galáctica).

La música puede ser objetiva si forma parte del relato (un piano tocando en un salón del oeste americano) o subjetiva para apoyar una sensación o emoción (música de Psicosis en la escena del apuñalamiento en la bañera).

Las sensaciones básicas que la música puede transmitir son las siguientes, según diferentes investigaciones:

- vivacidad
- quietud-movimiento
- real-irreal
- esfuerzo
- magnitud
- intimidad

Existen una serie de equivalencias entre tipos de sentimientos y músicas y tipo de escenas de un relato:

SENTIMIENTO	MÚSICA
bondad	timbre cálido, fraseado regular, movimiento reposado, ritmo regular
maldad	timbre áspero, fraseado regular, movimiento lento, ritmo irregular
grandeza	timbre brillante, fraseado grandilocuente, movimiento medio, ritmo regular
aflicción, fatiga	timbre cálido. fraseado irregular o regular, movimiento reposado, ritmo irregular
excitación	timbre claro, fraseado irregular, movimiento irregular, ritmo marcado e irregular
ironía	timbre claro y áspero, fraseado regular. movimiento reposado o vivo, ritmo marcado

La música funciona principalmente en dos momentos en los relatos: en los de alta y baja tensión. Si la música nunca cesa, deja de cumplir su función.

El momento en el que usar la música es antes de un suceso (anticipando), durante (potenciando) o al cerrar el suceso (concluyendo). Para entenderlo mejor, echa un ojo a la escena del

acuchillamiento en la película Psicosis de Hitchcock y en lo que suena antes, durante y después de ese momento.

Los efectos sonoros: Representan imágenes auditivas reales o ficticias, recreando situaciones que no se podrían escenificar de forma natural o al menos no a un bajo coste. La audiencia entenderá de una forma u otra los efectos sonoros en función de sus experiencias.

Los efectos sonoros se pueden mostrar en un montaje de forma consecutiva con otros elementos o de forma superpuesta. Lo importante es que enriquezcan el relato. Esta coherencia debe darse:

- con el contenido de la escena
- con la estética de la escena
- con el ritmo de la escena

Los efectos sonoros tienen estas finalidades:

- descriptiva o ambiental: para describir una escena
- funcional: respaldan una acción y la potencian.
- expresiva: añaden expresividad más allá de una simple referencia realista, ya que despierta en la audiencia sensaciones (añadir un eco al sonido de remover una taza de café con una cucharilla).
- narrativa: ayudan a ordenar y construir el relato.

Los efectos sonoros pueden producirse de forma artesanal o usar algunos ya grabados. Puedes **descargar de internet** muchos de ellos, especialmente si manejas un poco el inglés o te ayudas de un traductor.

- Biblioteca de la BBC: http://bbcsfx.acropolis.org.uk/ (en inglés)
- Banco de sonidos del Ministerio de Cultura de España: http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/
- Elongsound (en inglés) http://www.elongsound.com/
- Soundbible (en inglés, de los mejores) http://soundbible.com/
- Freesound (en inglés, de los mejores)
- Sshhtt (sin buscador genérico, pero con filtro dentro de cada categoría, en español e inglés) http://www.sshhtt.com/
- Soundboard (fragmentos de declaraciones de personajes históricos, en inglés) http://www.soundboard.com/

- Soundtransit (muy recomedable para ambientes sonoros de todo el mundo) http://archive.turbulence.org/soundtransit/search/sounds.php
- http://archive.turbulence.org/soundtransit/search/sounds.php
- Otros sitios web recomendados por Radioslibres.net

Si tienes alma de ruidero o ruidera (término para la persona especialista en crear efectos sonoros durante la época dorada de la ficción sonora en España) te pueden ser útiles estos consejos e ideas:

	• Producción casera de efectos de Ernesto Guevara: http://www.analfatecnicos.net/archivos/62.ProduccionCaseraEfectosSonido-ErnestoGuevara.pdf • The guide to sound efects de David Filskov: http://www.epicsound.com/sfx/

El silencio: Es un elemento muy importante en la radio, especialmente porque ordena el relato aportando sentido. Así como reflexión. Pero es uno de los elementos menos estudiados de la radio.

Hay silencios objetivos (un personaje pide a otro que se calle y se sucede un silencio) y subjetivos (no justificado, para crear ansiedad, nerviosismo e inseguridad).

Hay quien diferencia entre pausa (su finalidad es permitir la respiración) y silencio (tiene una expresividad artística o anímica). Al contrario del resto de elementos sonoros, el silencio solo tiene significado cuando se integra con el resto de elementos en un relato sonoro.

Es muy importante la duración del silencio, ya que cambia su significado (para respirar, para reflexionar, para crear tensión o error).

Hay silencios totales y silencios parciales. En los silencios parciales hay un sonido, tenue, de fondo, que mantiene la tensión narrativa. Puedes escuchar un ejemplo en el siguiente audio.

	En el segundo 34 de "El gran apagón" hay un silencio parcial con finalidad expresiva y reforzando el contenido de lo que se dice.

Claves que tener en cuenta al usar el silencio:

- Conocer el grado de tolerancia al silencio en nuestra cultura y en la tecnología de difusión que usemos. En sociedades industrializadas, hay menor tolerancia al silencio.
- Un silencio mal colocado en el relato impide la comunicación o rompe la veracidad.
- Comprobar con la audiencia qué sentido la da al silencio que hemos usado en una escena determinada y si aporta o resta veracidad al relato.

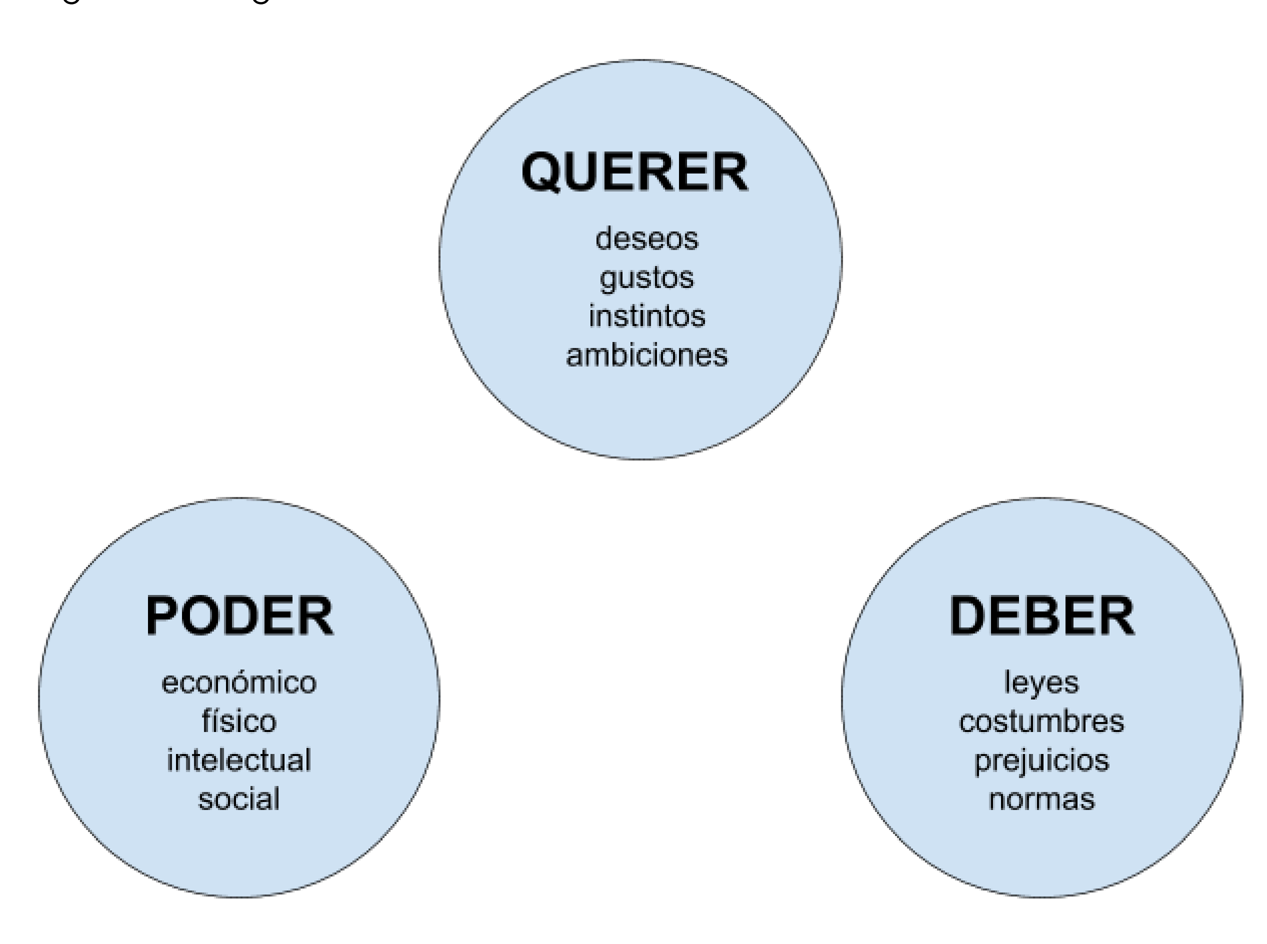
Estos elementos se tienen que combinar buscando una intención comunicativa, no exclusivamente estética. El objetivo es utilizar toda la expresividad de la radio para que el mensaje sea atractivo y comunique de forma eficiente y rica, reteniendo y renovando la atención de la audiencia.

Atención. **Si mezclamos 2 elementos, debe haber concordancia entre ellos**, o se producirá ruido (un obstáculo en la comunicación). Por ejemplo, una voz y una música de fondo. Hay claves que afectan a cómo usamos estos elementos:

- el subgénero de ficción sonora o formato que vayamos a usar
- la naturaleza de los elementos que se combinan
- la hora de emisión
- la audiencia potencial, que puede admitir o no determinadas licencias.

Conceptos clave para un relato

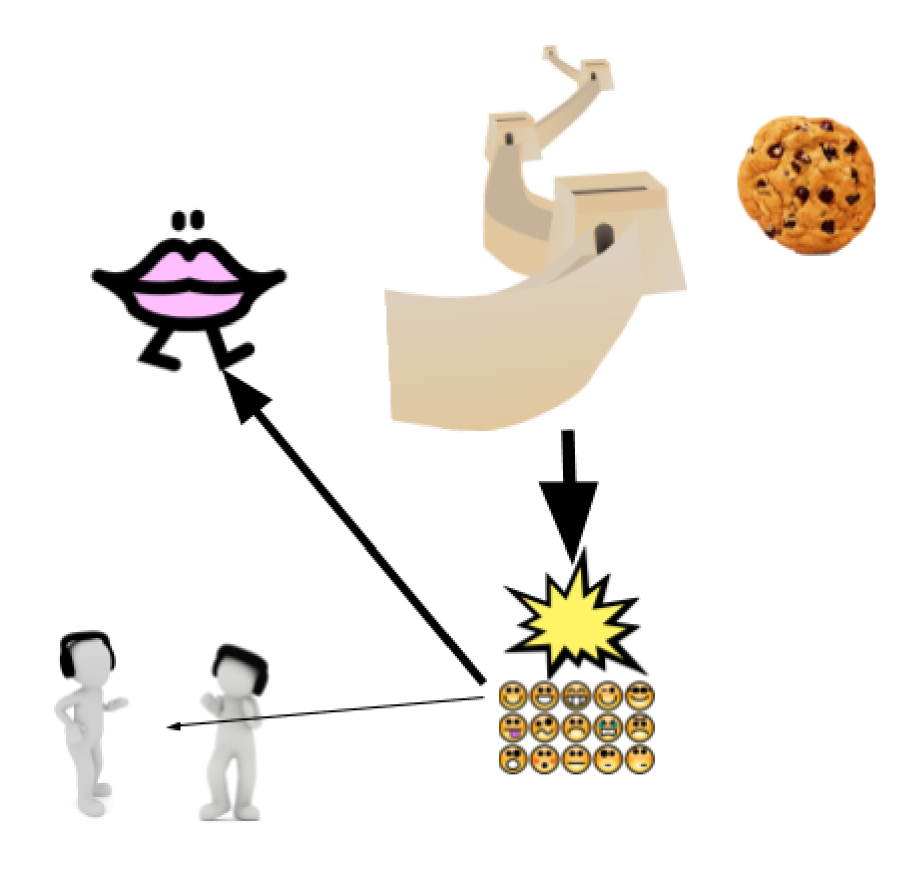
Una vez aclarado lo elemental de la comunicación sonora, nos adentramos en el género ficcional. **Una historia se basa siempre en el conflicto y en la evolución de los personajes a través de ese conflicto.** El conflicto se define cuando, entre los personajes, hay un choque entre estos 3 conceptos (al menos entre 2 de ellos). Presta atención al siguiente diagrama.



Por ejemplo:

- Quiere y no puede: Una mendiga frente a un coche de lujo
- Quiere y no debe: Un cura católico ante una feligresa despampanante
- Puede y no quiere: Una bañista junto a su peor enemigo ahogándose
- Puede y no debe: Un alcohólico con la botella en la mano
- Debe y no quiere: Una mala estudiante en vísperas de exámenes
- Debe y no puede: Un desempleado frente al recibo de alquiler de la casa

Así, los obstáculos (que pueden ser circunstancias, objetos u otros personajes) que separan al personaje de sus objetivos generan una serie de conflictos y de emociones en el propio personaje y en el público. Ambos, **tanto personaje como público cambiarán al final de la historia (hay una evolución)**. Este cambio no siempre tiene que ser a mejor (los finales no siempre tienen que ser felices). Eso es lo que expresa el diagrama de abajo.



	¡Error habitual! Personajes planos, que empiezan una escena y la acaban en el mismo estado. Siempre hay que mostrar qué estado psicológico tiene un personaje al inicio de la escena y qué otros estados atraviesa. Esto se tendrá que notar en la locución.

3.2 LOS 5 ELEMENTOS DE LA HISTORIA Y LA FICHA INICIAL

Supongamos que vamos a empezar una historia desde cero. Antes de empezar la primera línea del guión, es necesario tener claros estos 5 elementos

1	2	3	4	5
TEMA	ACCIÓN	ESPACIO	TIEMPO	PERSONAJES

Vamos a explicar cada uno de ellos.

- **Elemento 1: tema o argumento** de la historia. Para ello, intentemos contestar a estas preguntas.
    - Qué temática: ¿Qué problema o conflicto queremos abordar? Aquí la respuesta debe ser muy concreta, en una o dos palabras. Hay tramas físicas (acciones) y tramas psicológicas (emociones y pensamientos). Tiene que haber información, pero sobre todo emoción. Ejemplos:

        Búsqueda
        Aventura
        Persecución
        Rescate
        Huida
        Venganza
        Enigma
        Rivalidad (iguales o desiguales)
        Metamorfosis física
        Metamorfosis psicológica
        Amor
        Amor prohibido
        Sacrificio
        Descubrimiento
        Precio del exceso
        Ascenso y caída
        Tentación

    - ¿Qué objetivo tenemos? Didáctico, entretenimiento o reflexión.
    - ¿A qué audiencia se dirige la obra?: si el público es joven, los formatos deben ser breves y sencillos. Debemos conocer qué historias les gustan, les hacen reír y a qué personajes imitan.
    - ¿Cuánto durará la obra?
    - ¿Qué subgénero de ficción sonora se usará?

- **Elemento 2: la acción**, es decir, los hechos que ocurren. Los acontecimientos deben suscitar interés, no ser previsibles y combinar acción y emoción.

- **Elemento 3: el espacio** donde ocurren los hechos. Recrealo sonoramente y piensa en sus ecos y reverberaciones. ¿Qué se escucha en ese espacio y cómo se escucha?

- **Elemento 4: el tiempo** donde ocurren los hechos. ¿En qué época? ¿Cuánto tiempo recrea la historia (años)? ¿El tiempo de la historia coincide con el tiempo que dura la representación de nuestra obra?

- **Elemento 5: los personajes** que desarrollan los hechos (y evolucionan con ellos). En el caso de los personajes principales, deberíamos escribir en una ficha aparte su descripción física, emocional y datos biográficos, sociales y culturales, aunque parte de esta información no la vayamos a utilizar en la obra expresamente, pero el comportamiento de los personajes debe estar relacionado con esa ficha inicial. De **todos los rasgos, debemos enfatizar algunos** y mitigar otros para hacerlos más evidentes que en las personas de la vida real. Pensemos también en cómo es su voz. La ficha de los personajes secundarios puede ser más breve. **No usar muchos personajes**, porque complican la historia al oyente y éste puede perderse. Introduce poco a poco a los personajes en la obra. Evitar maniqueísmo de buenos buenísimos y malos malísimos. Los personajes evolucionan y cambian. Pueden tener latiguillos o expresiones que repiten habitualmente. Al hablar, el personaje debe revelar cómo es y su relación con el resto. Debemos lograr que el público se identifique con unos personajes y deteste a otros. Evitamos a una protagonista perfecta y buenísima y a una mala malísima. Los personajes también son grises. E incluso se pueden dar evoluciones que inviertan los términos (el malo se convierte en bueno). Los personajes también tienen que tener antagonistas, porque ese contraste desenvuelve el conflicto (conservador/progresista, ateo/creyente). Es útil establecer por escrito el perfil psicológico, físico y social de cada personaje por separado para ir teniéndolo en cuenta en el desarrollo de la historia, como recomienda López Vigil.

A esto añadimos una sinopsis o resumen en 10 líneas sobre la historia. Con lo que los documentos iniciales sobre nuestra historia pueden seguir estas fichas:

FICHA INICIAL DE FICCIÓN SONORA	
Título de la obra	
Sinopsis	
Tema	
Acción	
Espacio	
Tiempo	
Descripción del personaje principal 1	
Descripción del personaje principal 2	
Descripciones de los personajes secundarios	

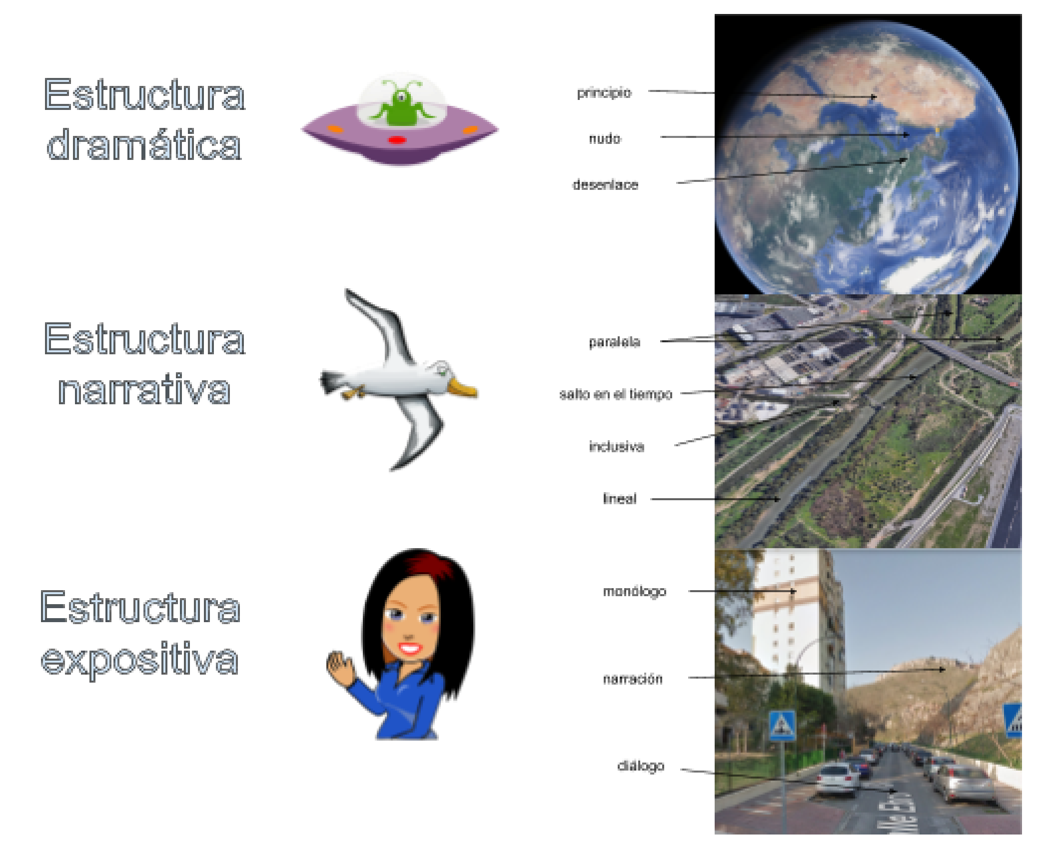
Una vez tenemos clara esta ficha, pasaremos a darle una estructura. **La estructura tiene 2 funciones:**

- organiza la obra para ayudar a la audiencia a comprenderla
- mantiene la atención de la audiencia

La creación de la estructura de una ficción sonora se desarrolla en 3 etapas:

- diseño de la estructura dramática: cómo ordenamos las escenas.
- diseño de la estructura narrativa: cómo contamos la historia en función de la capacidad de la audiencia (lineal, saltos en el tiempo, etc.).
- diseño de la estructura expositiva: cómo contamos la historia (con más detalle todavía) mediante narrador/a, diálogos y monólogos.

Las diferencias entre unas estructuras y otras se aclaran un poco con este dibujo y no son más que cuestión de ver el relato desde más lejos (menos detalles) o más cerca (más detalles). No es lo mismo mirar desde el espacio exterior que a vista de pájaro volando o vista de una mujer que camina.



Ahora nos detendremos en cada tipo de estructura.

3.3 LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA (P + N + D)

El relato se divide en escenas y estas se agrupan en estas partes: planteamiento + nudo + desenlace.

La escena tiene que tener unidad espacial o temporal o argumental. Cuanta más duración tiene la obra, más escenas.

Planteamiento: sirve para introducirnos en qué pasa y presentarnos a los personajes. Quién es el personaje, qué le pasa, cuándo y dónde está. También sirve para llamar la atención de la audiencia. Debe ser breve y plantear un conflicto que altera la situación inicial y desencadena el nudo. Ese conflicto debe generar una expectativa en el oyente. También se puede iniciar desde un conflicto, pero en ese caso habrá que complicarlo más en el nudo.

Nudo o desarrollo: hay una progresión tensional desde el conflicto inicial. Surgen trabas que impiden al protagonista conseguir su objetivo. Se recomienda pensar las trabas y después ordenarlas de forma ascendente. El clímax es la parte final del desarrollo. Recomendaciones para que las acciones sean verosímiles:

- Crear tensión por oposición de un elemento antagonista (elemento externo) o una característica del personaje (elemento interno).
- Aumentar la tensión al aumentar la oposición.
- El personaje principal realiza la acción central del clímax.
- El cambio es la clave del resto. Los hechos cambian al personaje, especialmente a quien protagoniza la historia.
- Lo que ocurra debe ser importante, no superfluo.
- Hacer que lo causal parezca causal para que el oyente se crea más la historia.
- Todo debe tener una explicación.

Desenlace: es una de las partes más complicadas. Es el retorno a una situación estable. Debemos dejar al oyente con buen sabor

de boca, con sensación de haber vivido y sufrido. Recomendaciones:

- La situación al acabar el desenlace es estable, pero diferente a la estabilidad del inicio. Personaje y entorno han cambiado. Se ha modificado o generado afinidad o repulsión.
- Es una consecuencia del nudo. Pero es sencillo, sin muchas complicaciones (no introduce elementos novedosos que complican el relato).
- Breve. No más del 15% de la duración total del relato.
- Cercano al clímax. Tras la máxima tensión, solo cabe la resolución.
- Imprevisible. Debe elaborarse en base a la siguiente pregunta: ¿cuál es el desenlace más lógico que menos espera el oyente?
- Coherente, sin resoluciones mágicas.
- No siempre tienen que ser felices

	¡Consejaco! Escribe primero planteamiento y desenlace y deja para el final el nudo.

	¡Consejaco! Visualiza las tensiones de la historia. Colorea los títulos de las escenas según su tensión: rojas (alta), naranjas (media), verdes (baja). La combinación de colores - tensiones deben ir en progresión.

	¡Consejaco! Ten presente que quien escucha suele anticiparse a lo que va a suceder. En unas ocasiones, satisface su anticipación. Pero en otras ocasiones, la mayoría, ¡sorpréndele!

Este sería un ejemplo de estructura P+N+D:

Planteamiento (exponer y complicar)
- Escena 1
- Escena 2

Nudo (conflicto principal y clímax)
- Escena 1
- Escena 2
- Escena 3
- Escena 4

Desenlace (resolución)
- Escena 1
- Escena 2

Las escenas deben combinarse de forma que se **mantenga el interés de la audiencia** mediante estas variaciones:

- cambio de ritmo: escenas rápidas/lentas, lugares ruidosos y tranquilos, escenas largas y cortas
- cambio de ambiente: atmósfera tensa/relajada, airada/feliz
- cambio de lugar: interior/exterior; atestada/desierta

Es recomendable ir leyendo en voz alta cada parte que redactamos. Así vamos percibiendo cómo suena el texto para la audiencia. Una vez redactadas todas las escenas, pensamos en la transición de una a otra con alguna de estas formas de montaje:

- por analogía: escenas unidas por un elemento común: efecto sonoro (tren), frase, mención de un lugar.
- por antítesis: une escenas contradictorias a través de cualquier elementos del lenguaje sonoro.
- por leitmotiv: una misma frase o acción o elemento sonoro se repite al final y al principio de cada escena.

No es necesario que las escenas se planteen de forma completa. Si las interrumpimos generamos interés en la audiencia.

Antes de escribir el guión, haremos **una ficha con cada escena** incluyendo estos datos:

FICHA DE ESCENA	
Título de obra	
Escena número	
Personajes de esta escena	
Lugar donde sucede la escena	
Acción de la escena	
Posición de la escena	Principio / Nudo / Desenlace
Tipo de escena	Clave / transición
Nivel de tensión de la escena	Alta / Media / Baja

3.4 LA ESTRUCTURA NARRATIVA

La estructura narrativa es la forma en que contamos la historia **en función de la capacidad de la audiencia**. A menos capacidad (por ejemplo, público infantil), menor complejidad. A menos tiempo, menos complejidad.

Hay varios **tipos** de estructura narrativa:

- **lineal**: hechos ordenados según sucederían en la realidad. Recomendable para público infantil.
- **alterada**: con saltos en el tiempo y cambios de espacio.
- **paralela**: varias historias sin aparente conexión pero unidas temáticamente. El contexto se muestra desde el principio.
- **de contrapunto**: varias historias sin conexión que acaban confluyendo. Aquí el contexto permanece oculto inicialmente.
- **In media res:** La trama comienza en un punto avanzado y se remontan al origen del suceso. Muy habitual en cine.
- **Inclusiva**: unas historias se cuentan dentro de otras.
- **inversión temporal**: flashback (analepsis) y flashforward (prolepsis) que permiten aclarar distintos puntos de vista, más

tensión o para recordar algo. El flashback puede ser psicológico (trasladarse al pasado en sus pensamientos).

Recursos narrativos: son claves para que el relato luzca y capte la atención de la audiencia.

- **Sembrar** información aportando los datos fundamentales poco a poco. Hay datos de situación y datos de acción. Y pueden aportarse mediante la voz de quien narra, de personajes o e recursos sonoros. Aportar unos datos y ocultar otros genera tensión. Si se crean pequeños misterios, se capta la atención. Pero también podemos anticipar determinado datos de la historia para generar expectativa en la audiencia, ya que el público tiene propensión natural a anticipar, para después soprenderla haciendo que ocurra otra cosa o de otro modo.
- **Redundar**: hay que repetir las informaciones principales de la historia, pero no repetir de la misma manera. Por ejemplo, se puede cambiar quien lo dice (narrador, personaje, efecto sonoro) o cómo lo dice.
- **Elipsis**: omitir las partes irrelevantes de la historia o para omitir partes relevantes para crear tensión (no detallar la escena en la que se elaboran un plan).
- **Suspense**: generar la duda del oyente acerca del resultado de una acción o intención. Se crea suspense cuando la información se reparte desigualmente entre los personajes (incluido el narrador) y la audiencia: ¿quién sabe qué en cada momento?
- **Relajación**: una escena de tensión viene seguida de una escena de relax par crear contraste para que haya equilibrio en la historia: escenas de humor, descanso, intimidad, emotividad... Sirven para reclamar la atención del oyente.
- **Despiste**: desviar la atención de la audiencia con una pista falsa. Un personaje sospechoso que después resulta inofensivo. Una información presentada como clave que luego no lo es.
- **Implantación**: elemento que no parece importante y que resulta útil a posteriori.
- **Reversal**: es un obstáculo que impide al personaje conseguir su objetivo. El oyente espera que el personaje lo consiga y anticipa una resolución. Pero una sorpresa aparece e impide el objetivo.
- **Caracterización**: las voces, la forma de expresarse o la información aportada por el narrador deben transmitir las características del personaje en cuanto a su edad, posición social, relación y comportamiento con los demás, y su pasado. El

tag es una manía, tic, frase o ruido que acompaña a un personaje. El tag debe tener relación con la historia.
- **Capper**: acentuar un detalle, un hecho, una frase, mediante efectos sonoros o música.
- **Gag repetitivo**: para relajar a la audiencia se puede usar una frase graciosa repetida desde el principio. Por ejemplo, un personaje siempre pregunta a quienes se encuentra ¿has comida alguna vez hormigas? La última vez que se usa el gag, debe aparecer el topper, que es una resolución en forma de inversión inesperada, cambiando la frase y el efecto que tiene.
- **Calderón**: para coronar una escena con cierta tensión no resuelta. Por ejemplo, una frase amenazadora o dejar una pregunta en el aire.

3.5 LA ESTRUCTURA EXPOSITIVA

La estructura expositiva es **la manera en la que se muestran los elementos del relato**. Puede ser de estas formas: narración, descripción, monólogo y diálogo.

Narración: para audiencias con menor nivel de comprensión. Una persona narradora cuenta la historia. Tipología:

- omniscencia editorial (heterodiegética): es la más clásica. Sabe todo lo que pasó y pasará.
- omniscencia selectiva: es testigo interno, una especie de personaje no protagonista. Habla en primera y tercera persona.
- omniscencia injerente (autodiegética): quien narra es el personaje principal. Siempre habla en primera persona
- omniscencia multiselectiva: distintos personajes dan su punto de vista

	¡Consejaco! La audiencia radiofónica está acostumbrada al cine y la TV, donde rara vez se usa un narrador omnisciente. Eso puede provocar desinterés al percibirse como una estructura anticuada.

Quien narra puede organizar el relato, explicar antecedentes, ofrecer información de contexto, hacer avanzar la historia, reforzar las descripciones que hacen los personajes o efectos sonoros, redundar informaciones clave, facilitar transiciones temporales o espaciales o hacer llamadas de atención o de acción a la audiencia.

	Mona León Siminiani es una narradora particular. En esta adaptación de “El Cabo del Miedo” hace una introducción en la que aplica un recurso expresivo en un momento determinado (¿identificas cuál es?). Después su voz se convierte en una especie de conciencia del personaje principal. 

Descripción: Lo principal del relato son las acciones, mientras que las acciones quedan subordinadas, aunque son imprescindibles. Hay que estimular la imaginación de la audiencia con imágenes. Para ello hay que imaginar los objetos que se mueven en la escena, emplear adjetivos y sembrar la información a lo largo de la historia.

- De los personajes pueden ser descritos física o psicológicamente.
- De los objetos, por su forma y tamaño y por su estado.
- De los escenarios: de lo general a lo particular.
- De las acciones o sentimientos

	Fíjate en la descripción que hace Roberto Haye en su obra "La enfermera de noche", recogida por Emma Rodero en su manual "Ficción radiofónica". 

Monólogo: tiene connotaciones de soledad, intimidad, reflexión, enfado, recuerdo. Puede tener un desarrollo desordenado de ideas y cambios de ritmo. Sirve para simbolizar una liberación emocional donde los personajes se expresan con total libertad al no sentirse observados. Si el monólogo es interior, se acompaña con una reverberación.

	No llega a ser un monólogo puro, pero inicialmente se escribió y grabó como tal. En este relato titulado "El aventurero y la chica (y la bolsa)", el personaje explica qué ha pasado... desde su punto de vista.La información se siembra y se va dejando entrever, pero aportando sorpresa y generando intriga. Texto y voz de David Gallego de Bicicleta Atómica. 

Diálogo: es la fórmula más habitual. Hay que evitar que las voces sean muy similares para que no se confundan los personajes, especialmente cuando las intervenciones se pisan. Consejos:

- Las intervenciones pueden pisarse un poco para ganar veracidad, pero no demasiado, ya que impediría la comprensión.
- Añadir titubeos e interrupciones (si es una interrupción, que suene como tal en la interpretación, no como puntos suspensivos).
- Añadir sonidos de asentimiento o rechazo (aha, hum, tche)
- Evitar frases secas
- Evitar redundar sobre una idea.
- Añadir frases que manifiesten la comprensión del discurso (sí, te entiendo), animarle a seguir hablando (¿y entonces qué?) o anticipar el discurso (¡seguro que le dio una bofetada!)
- Un personaje reformula en sus palabras lo que otros ha dicho, expresando acuerdo o desacuerdo y propone un cambio de tema.
- A veces los personajes no se entienden y lo dicen (¿qué dices? no te entiendo)
- Evita los diálogos que sean:
    - encorsetados, artificiales o ceremoniosos.
    - cortantes y demasiado bruscos
    - repetitivos
    - vacíos: porque no hacen que la historia avance
    - con intervenciones largas de tipo editorializante (resta dinamismo). Se suele tener la tentación de usarlas hacia el final de la historia, a modo de resolución "rápida" o moraleja.
    - similares: varios personajes hablan de la misma forma
    - inconsistentes: el personaje dice algo que no es acorde a su personalidad
    - con falta de información no intencional

	En esta adaptación de "El Cabo del Miedo" de Negra y Criminal (SER) el diálogo entre el marido y la esposa en el minuto 8'40" es un ejemplo de conversación viva en la que los personajes evolucionan. 

3.6 CÓMO ESCRIBIR EL GUIÓN

Hay varios tipos de guión en función de:

- Quién lo usará:
    - Guiones literarios: tiene solo el texto de actores y actrices y las acotaciones que ayudan a su interpretación
    - Guiones técnicos: con las instrucciones para el control técnico y postproducción sobre cómo hacer el montaje con otros elementos sonoros
    - guiones técnico-literarios: una mezcla de los anteriores.
- Cómo está diseñado:
    - Guión americano: en 1 sola columna (sin usar tablas)

Control: PF musicaromantica.mp3

Elena: (triste) No puedo contar a mis padres que te quiero... de esta forma.

Control: PF musicatension.mp3

Laura: (cruel) Demasiado tarde. Ellos ya lo saben.

    - Guión europeo: en al menos 2 columnas (usando tablas). Es más difícil de leer y gasta más papel. Puede haber 2 versiones:

Guión europeo versión 1 (2 columnas)

CONTROL	LOCUCIÓN
PF musicaromantica.mp3	Elena: (triste) No puedo contar a mis padres que te quiero... de esta forma.
PF musicatension.mp3	Laura: (cruel) Demasiado tarde. Ellos ya lo saben.

Guión europeo versión 2 (3 columnas)

TIEMPO	QUIÉN	TEXTO/ACCIÓN
01’00”	**CONTROL**	**PF musicaromantica.mp3**
01’05”	ELENA	(triste) No puedo contar a mis padres que te quiero... de esta forma.
01’10”	CONTROL	PF musicatension.mp3
01’12”	LAURA	(cruel) Demasiado tarde. Ellos ya lo saben.

Sea cual sea el modelo de guión elegido, cada persona deberá tener una copia del guión, a **tamaño 14 o 16 y familia de letra Times New Roman** u otra con remates en las letras.

Todas las **páginas tienen que ir numeradas** (si es posible con el formato 1/10, 2/10) e impresas a doble espacio (para anotaciones con bolígrafo) y 1 sola cara. Si se escribe a 2 caras es más difícil seguir el guión (obliga a un giro rápido de la hoja). La letra manuscrita es de más difícil comprensión para otras personas y la desaconsejamos. También desaconsejamos escribir en mayúsculas todo el texto (dificulta la lectura).

Ayuda mucho si cada línea está numerada, ya que hace más ágil las repeticiones en la grabación.

Las indicaciones técnicas deben definir qué sonará, cómo y cuándo. suelen escribirse en negrita.

Las **acotaciones sobre la emoción de los personajes y sus entonaciones o acentos** no deben leerse. Irán entre paréntesis, corchetes o escritas en otro formato en un lenguaje claro y conciso. Junto a esas acotaciones, pueden incorporarse las de los planos sonoros (normalmente el PP no se indica a no ser que el movimiento empiece o acabe en él).

Control: PF musicaromantica.mp3

Elena: (triste, PPP) No puedo contar a mis padres que te quiero... de esta forma.

Control: PF musicatension.mp3

Laura: (cruel, se levanta de la cama, PP a 2P) Demasiado tarde. Ellos ya lo saben.

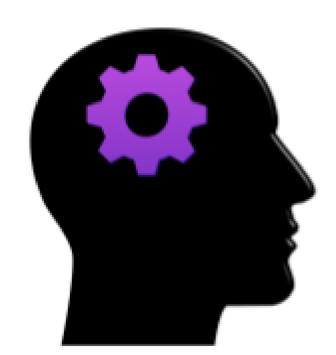
Es absolutamente **fundamental que el texto del guión esté puntuado correctamente, con las comas, puntos y signos de interrogación y exclamación en su lugar**, además de con las palabra escritas correctamente. De lo contrario quienes interpretan lo tendrán muy complicado para que suene veraz.

	¡Error habitual! Escribir las frases del guión sin puntos ni comas, con errores ortográficos, sin signos de apertura o cierre de las preguntas y exclamaciones o expresiones largas (con frases subordinadas) y confusas. ¡Se lo estás poniendo muy difícil al equipo de interpretación!

Además, **en el guión se usan algunos signos para ayudar en la interpretación** y que tienen el siguiente significado:

- Guión (-): Equivale a alargar la palabra anterior para dar intriga. Por ejemplo: En radio, nada es mejor que -Marconi.
- Doble guión (--): Indica una pausa larga para destacar la palabra anterior.
- Subrayado simple (_): Se pone énfasis en esa palabra
- Subrayado doble (=): Se pone todavía más énfasis en esa palabra
- Ángulo (^): Para señalar una palabra de difícil pronunciación (también puede subrayarse)
- Barra (/): Marca una división en una palabra larga. Por ejemplo: inter/nacionalización
- Cruz (X): Es una pausa donde respirar. Debe haber 1 X en un texto de 1 minuto y 3 X en un texto de 2 minutos, como mínimo.
- Como alta ('): Marca una entonación ascendente. Por ejemplo: María era joven, rica, fuerte'.

¡PRACTICA!







1. Partiendo de un mismo guión, dividimos al grupo en dos. Uno interpretará el texto de forma cómica. El otro, de forma trágica.
2. En círculo, una persona empieza una historia que es seguida por el resto. Puede hacerse con una serie de palabras clave escritas en la pizarra o sin ellas.
3. Se reparten papeles de personajes (clérigo, policía, limpiadora, mecánico, ingeniera, estudiante, etc.) e individualmente se escribe un monólogo de 300 palabras como máximo en el que haya principio, nudo y desenlace.
4. Tomando como base un fondo sonoro (parque, playa, bar, etc.), elaborar un guión de 300 palabras máximo.
5. Escucha una ficción sonora e identifica todos los elementos que se han dado en este tema. Dibuja los personajes y

asigna al menos tres palabras que describan a cada uno. Poned en común los resultados.

6. Busca un cuento breve y adáptalo como ficción sonora (Benedetti, Rulfo, Cortázar, Aníbal, etc.).
7. Se busca una noticia y se genera una ficción sonora inspirada en ella.
8. Cada persona cuenta una anécdota vivida o conocida y se elige una para hacer una historia de 300 palabras como máximo.
9. Montar una escena en la que una persona hace de chófer y el resto hace de pasajeros.
10. ¿Cómo será tu barrio/municipio dentro de 25 años? Haz una ficción sonora que lo describa sin pasarte de las 400 palabras.
11. En parejas, cada cual escribe y representa un conflicto entre personajes antagónicos. Por ejemplo: policía y ladrón, matrimonio en separación, médico y paciente, etc. Después se representa. No debe tener más de 300 palabras.
12. Elegir un tema social del barrio o comunidad y crear una ficción sonora de 10 minutos sobre ella.



Comprueba lo que has aprendido en este tema mediante una autoevaluación online. La nota te llegará al instante a tu correo electrónico y podrás ver en qué has acertado y fallado. ACCEDER A LA AUTOEVALUACIÓN DEL TEMA 3.



4. PROFUNDIZANDO EN LA CREACIÓN DE FICCIÓN SONORA

4.1 INTERPRETACIÓN Y DIRECCIÓN

Es el momento de poner voz a lo escrito. No solo voz, sino vida. Así tendrán que percibirse por la audiencia: la ficción sonora funcionará si no se percibe como artificial, sino como real.

Muchas de las reglas que seguir son comunes a otras situaciones escénicas, aunque la falta de imagen va a condicionarlas. **El objetivo es que la interpretación ponga en marcha la imaginación.** De hecho, muchos autores e intérpretes consideran que la ficción sonora y el radioteatro son buenas escuelas de voz.

Una buena directora o director construye al personaje. Y una buena actriz o actor es fiel a la caracterización hecha por la dirección, enriqueciéndola.

Los casting o selección de voces deben hacerse mediante un fragmento de texto de 2 minutos que sea diálogo. El personaje busca a quien lo interpreta, no al revés. Se debe valorar tanto la interpretación como la capacidad de quien actúa de ajustarse a las indicaciones de la dirección. Los casting se deben grabar. En el casting se evaluará:

- ¿Se entiende lo que lee?
- ¿Tiene personalidad?
- ¿La voz se ajusta a las características del personaje?
- ¿Suena creíble?
- ¿Se nota la experiencia ante el micrófono?
- ¿Es una voz fácil de escuchar o presenta problemas?
- ¿Parece apropiado para varios papeles de la historia?
- ¿Se comporta de manera profesional y cooperativa?

Recomendaciones y claves para las buenas actrices y actores:

- Responden rápido y con flexibilidad a las indicaciones.
- Muestran concentración cuando la dirección da indicaciones y las apuntan.
- Demuestran un instinto y especial habilidad para actuar en radio

- Incorpora con naturalidad las interjecciones o ruidos vocales (ja, aha, hum, suspiros, asentimientos, etc.), estén escritas o no.
- Detecta los rasgos principale del personaje a través del guión: cómo es, piensa y siente.
- Beber agua con frecuencia durante la grabación.
- No comer mucho antes de grabar (un estómago ensanchado dificulta la locución.
- Calentar la voz previamente, especialmente con ejercicios de tono y articulación.
- No correr antes de entrar al estudio
- Espalda relajada, mandíbula paralela al suelo, hombros estirados y distendidos.
- Quien actúa debe sentir lo que dice y vivirlo en su piel, así como estar pendiente de lo que ocurre y seguir la escena al completo.

La **dirección, coordinación o dinamización de la obra debe seguir estas pautas** para que el relato funcione, según López Vigil:

- Conocer perfectamente la obra. Leer, subrayar el libreto, conocer la intención del autor o autora.
- Asegurarse de que actores y actrices conocen bien su papel.
- En el ensayo, marcar bien a quienes interpretan el carácter del personaje y las palabras que deben subrayarse con la entonación.
- Crear un buen ambiente entre actores y actrices y con el control técnico. Usa el buen humor incluso en las situaciones crispadas. Felicita a quien haga bien su cometido.
- Hay que ser exigente pero no perfeccionista exasperante.
- No corregir la entonación haciéndola. Quien dirige debe señalar la intención del texto, pero no interpretarlo.
- Ensayar más para deternerse menos. A veces por corregir un pequeño error detenemos mucho la grabación y el equipo humano se desconecta de las emociones de la escena.
- Pedir a intérpretes que encadenen los diálogos. Hay que saber cuándo pisarse y cuándo no (para garantizar la comprensión) pero nunca dejar un silencio inexplicable entre una intervención y otra.
- Pedir a los intérpretes que parafraseen el libreto propio y añadir palabras de su cosecha, duplicar expresiones, titubear. Esto hace que el texto sea más fresco.
- Pedir a los intérpretes que apostillen el libreto ajeno, hacerse sentir cuando otros personajes dialogan.

- Si detienes la grabación, explica la causa. No digas "repetimos" y ya está. Así no ayudas a la gente que interpreta.



Amanda Zavanelli ha sido una de las dinamizadoras de Bicicleta Atómica, junto a Ángel Galán y Alejandro Blanco. Al fondo, Sonia Sofía, una de las integrantes.

La relación con la microfonía

En el estudio puede haber 1 solo micro para que lo compartan quienes actúan o varios micrófonos. En el caso de que dispongamos solo de 1 micrófono, recomendamos uno de gran diafragma. Es ideal contar con 2 o 3 micros de gran diafragma. **Todos los micros se colocarán en pies de escenario y la interpretación se realizará de pie**, no sentados. Al estar de pie, se podrá gesticular, lo cual es fundamental para que la voz transmita el carácter y estado del personaje.



En algunas ocasiones viene bien no cumplir la recomendación anterior. Aquí, Alejandro Blanco y Julio Saura interpretan una escena "recostados en la playa" durante una sesión de bicicleta Atómica. Al fondo, Loli Rubiales.

Es útil contar con **atriles**, ya que deja las manos libres a quienes interpretan. El guión debe encontrarse a la altura de los ojos para facilitar la correcta producción de la voz. Por ello, el atril debe colocarse hasta esa altura.

En el estudio, se debe **ensayar** antes de la toma final. Esta primera lectura inicial permite calentar la voz, decidir el sentido y la entonación (pueden indicarse con flechas ascendentes o descendentes) y detectar problemas de pronunciación.

La **prueba de micrófonos** se hará interpretando un trozo del guión, no con las frases del tipo “probando probando”. La distancia al micrófono varía con cada modelo del micro (e incluso con diferentes longitudes y tipos de cables) y de la situación de la obra (habitualmente se habla en primer plano).

Si hablamos ligeramente de lado al micrófono evitaremos los ruidos de popeo al pronunciar las consonantes oclusivas P y B.

Se debe evitar que las respiraciones se oigan en el micrófono, que no se quede sin aire a mitad de la frase y que los finales de las frases sean audibles (timbrados).

Siempre que la actriz o el actor deban **gritar**, tienen que separarse del micrófono para evitar saturar. Rasovsky, citado por Emma Rodero, recomienda que el personaje que grita cierre su garganta (buscando un registro más agudo) un poco más de lo que lo hace normalmente y que solo aumente el volumen levemente. Esto suele aportar mejor resultado que el simple grito consistente en subir mucho el volumen de la voz.

Los tonos agudos también ayudan a dar más presencia a la voz en ambientes ruidosos.

Para obtener mayor realismo, quienes actúan se moverán cambiando la distancia respecto al micrófono, acorde a lo establecido en el guión.

Ante cualquier error de pronunciación o de entonación, es necesario parar y volver a grabar desde un poco más atrás. Es muy importante ser exigente con esto. Si nos equivocamos en una palabra no podemos

repetir solo esa palabra, sino toda la frase en la que está. De lo contrario, la entonación quedará perdida.

	¡Error habitual! Grabar una voz y, al cometer un error, corregir solo la palabra afectada en lugar de toda esa frase.

Es importante ir al grano y no perderse en risas y comentarios cuando se producen errores, ya que hacen a todo el equipo perder tiempo.

	¡Consejaco! Si tu personaje empieza a hablar en plano fondo (PF) y se va acercando al primer plano (PP), puedes irte acercando desde los 5 metros hasta los 20 cm del micrófono (depende del modelo) o puedes empezar a hablar de espaldas o de lado al micro e ir girando hasta colocarte enfrente. Pero no varíes el volumen de tu voz.

Entonaciones

Si nuestro personaje se expresa en tonos graves eso no es sinónimo de que tenga que tener una entonación monótona.

No es correcto variar en exceso los usos tonales o acabar las frases siempre de la misma forma de manera que parezca una cancioncilla.

La entonación adecuada es la que varía en función de la intención y la emoción del texto. Los tonos agudos siempre implican que el mensaje no está acabado (al preguntar, al dudar, al llamar la atención).

Las emociones positivas o la exaltación (alegría, nerviosismo, ira), se expresa en tonos medios y con variedad de inflexiones tonales. La curva de entonación tiene variaciones, no está aplanada. Además el ritmo será más rápido.

Las emociones negativas o de tranquilidad (tristeza, seguridad ternura) emplean niveles tonales más graves y con menos inflexiones. La curva de entonación es más plana. Además, el ritmo será más lento.

Si queremos destacar una palabra lo más habitual es extender su duración, leerla más lento que el resto.

Características de la voz vinculadas a rasgos de la personalidad:

- Sinceridad: por la calidad del timbre: armónico y transparente.
- Equilibrio psicológico: más o menos tensión de voz
- Inteligencia: resonancias agudas de voz
- Seguridad: tonos graves de voz. También indica corpulencia.
- Atractivo: voz segura y bien timbrada (todas las letras suenan).

	¡Consejaco! Cuando hayáis terminado de grabar y montar la ficción sonora, antes de emitirla, pide a un grupo de personas (2-4) que la escuchen. ¿Se han enterado? ¿Qué no entienden? ¿Qué les distrae? A esto se llama validación Agradece a ese grupo sus aportaciones y, si las consideras fundadas (seguramente será así), ve al archivo de proyecto de la grabación y empieza a hacer cambios. Y si hay que volver a grabar, manos a la obra.

4.2 MONTAJE SONORO. VARIEDADES Y FIGURAS

El montaje sonoro es una técnica para construir un discurso coherente y con significado a partir de los diferentes elementos de la comunicación sonora (voz, música, efectos y silencio) o uniendo fragmentos de un relato (por ejemplo, diferentes escenas grabadas por separado). Este montaje es posible gracias a un programa informático de edición de sonido, en cuyo manual descubrirás cómo hacer las operaciones que aquí describimos. Cada software tiene sus propias características y opciones para conseguir estos resultados.

	¡Error habitual! Cuando hacemos el montaje de las voces y del resto de elementos sonoros, es fundamental que guardemos el archivo de proyecto. Consulta el manual de tu software para identificar cómo se hace. De lo contrario, si solo grabas el .mp3 o .wav estarás conservando solo la grabación mezclada, donde no podrás por ejemplo, arreglar una música que está demasiado alta o una errata de interpretación que está mezclada con un efecto sonoro.

Normalmente, **primero se graban las voces y después se añaden los otros elementos**. También puede hacerse el montaje a través de la mesa de mezclas, realizando “en directo” al reproducir los efectos sonoros y músicas desde el ordenador mientras se graban las voces, si bien esto complica mucho y, si hay un error, dificulta su corrección.

Por ejemplo, si alguien se equivoca durante su interpretación y tenemos una música de fondo, no bastará con repetir la frase, sino que habría que remontarse al inicio de ese fondo musical. De lo contrario se notará el corte.

Principalmente **usaremos el montaje en directo cuando vayamos a representar ante el público**. En estos casos, es aconsejable que la obra sea más sencilla y tenga menos elementos sonoros. Consulta la sección del manual donde recopilamos consejos para representaciones en directo.

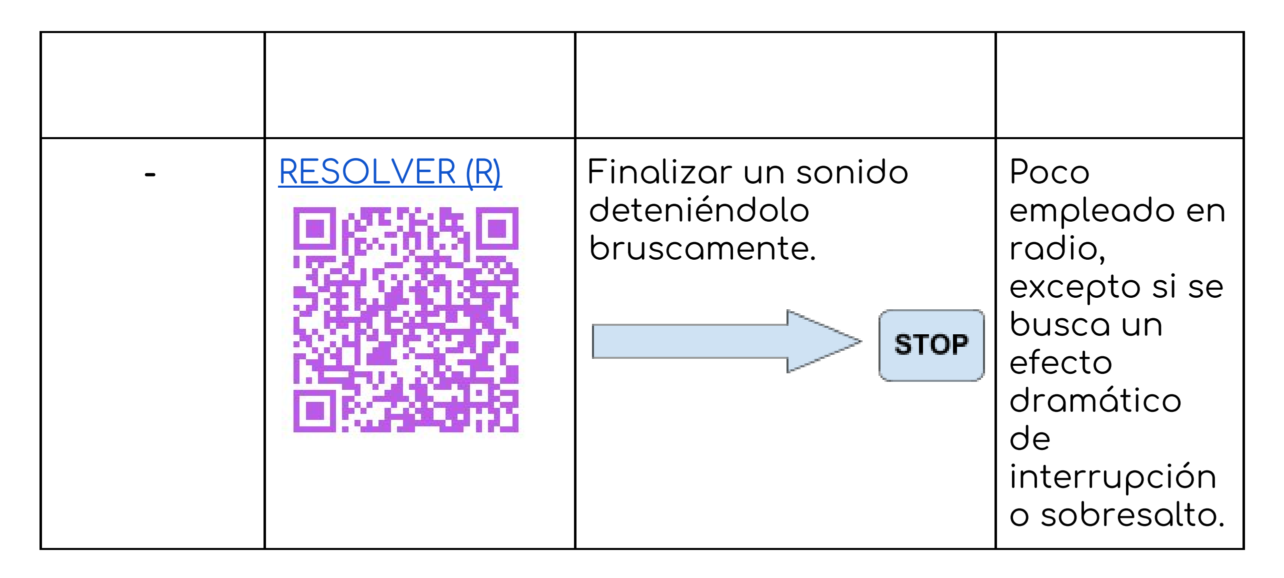
En todo caso, uno de los objetivos principales del montaje es comunicar la dimensión del relato, es decir, transmitir en qué condiciones de espacio y perspectiva discurre la historia, aportando veracidad y coherencia.

Para ello las claves están relacionadas con las siguientes características de los objetos sonoros. Su manifestación se produce mediante figuras de montaje y recursos técnicos.

Hay 3 variedades de montaje en las que se agrupan las diferentes figuras de montaje:

VARIEDAD	FIGURAS DE MONTAJE	DESCRIPCIÓN	USO
Montaje por sucesión	FADE IN (FI)	Subida paulatina desde PF a PP. También se llama aparecer progresivamente.	Para crear cercanía o lejanía. O en una transición temporal no inmediata.
	FADE OUT (FO)	Bajada paulatina de PP a PF. También se llama desvanecer.	Para crear cercanía o lejanía. O en una transición temporal no inmediata.
	CORTE O ENCADENADO (C)	Se produce cuando dos sonidos se suceden sin mezclar. O sea, al acabar uno, empieza el otro.	Sucesión de espacios no conectados bruscament e (termina una canción y empieza otra). O en una transición temporal

			inmediata.
Montaje por alternancia	CROSSFADE (CF)	Mientras que un sonido sube, otro baja. resulta de simultanear FI y FO en dos canales distintos de la mesa de mezclas o mediante el programa de edición de sonido.	Sugiere paso del tiempo hacia delante o detrás (flashback o flashforward).
	FUNDIDO (F)	Consiste en hacer un FO y, después (no a la vez) un FI.	Sucesión de espacios que no están conectados (termina una canción y empieza otra). O en una transición temporal no inmediata.
Montaje por mezcla	MEZCLA (M)	Dos o más sonidos se emiten al mismo tiempo.	Una voz con una música de fondo. No hay transición de un tiempo o espacio a otro.



-	RESOLVER (R)	Finalizar un sonido deteniéndolo bruscamente.	Poco empleado en radio, excepto si se busca un efecto dramático de interrupción o sobresalto.

4.3. RECURSOS TÉCNICOS

4.3.1. DEFINICIONES Y APLICACIONES

Los recursos técnicos nos ayudan a:

- ubicar y **definir el espacio.**
- conocer la disposición o **perspectiva** que tenemos de la escena.
- dar **continuidad**, raccord o coherencia sonora.

RECURSO TÉCNICO	DESCRIPCIÓN	USO
Eco y reverberación	El eco se produce cuando hay más de una décima de segundo de diferencia entre el sonido original y el sonido rebotado en las superficies del espacio en el que estamos. si es inferior a una décima de segundo, no percibimos 2 sonidos, sino 1 de duración mayor	Sirve para caracterizar el tamaño del espacio, dar mayor profundidad a la voz o caracterizar a personajes muertos, fantasmas o pensamientos de alguien. • Sin reverberación: espacios exteriores. • Poca reverberación y corta: habitación muy amueblada. • Mucha reverberación y corta: espacio pequeño como cabina o cuarto de baño

		• Mucha reverberación y larga: cueva, sala de conciertos, catedral.
Vibrato	Es una variación ligera del tono de forma cíclica. Es típico de los violines.	Para destacar determinadas expresiones clave.
Chorus	Origina que un sonido suene como si fuera 2 o más, ganando en profundidad.	Cuando queremos que una voz suene como más de una.
Ecualizadores y filtros	Trabajan sobre la frecuencia del sonido.	En las voces se suben ligeramente los bajos para tener mayor presencia y dimensión, pero no se debe hacer mucho o se enturbia la voz y se dificultaría la comprensión. Se usan para recrear algunos aparatos como teléfonos, transistores de radio o megáfonos.
Potenciómetros	Sirven para ajustar el volumen en la mesa de mezclas. También se puede aumentar o reducir el volumen en el programa de edición de sonido.	Para crear relaciones de distancia. Plano fondo (PF= = sonido lejano y primer plano (PP) = sonido cercano. Los FI y FO tienen funciones narrativas de cambio de escenario
Reductores y generadores	Reduce un ruido de fondo o añade un	El reductor de ruido se usa para embotar el audio y que

de ruido	ruido	la voz pierda claridad. El generador de ruido puede crear interferencias de TV o radio.
Pan potting o salto de canales	Consiste en alterar el balance izquierda derecha en un sonido estéreo.	Útil para crear movimiento de un personaje u objeto que entra por una parte de la escena y sale por otra.
Inversor de ruido	Reproduce un sonido al revés, desde el final al principio.	Para generar la voz de una ser extraterrestre.
Modificar la velocidad	Las voces se agudizan cuando se aceleran y se ponen graves al ralentizarlas, aunque hay modificadores que consiguen que no se varíe el tono.	Para conseguir efectos expresivos que destacan una voz o sonido.
Modificar el tono	Agudizar un sonido grave o poner grave un sonido agudo.	Ayuda a transmitir el carácter o tamaño de un personaje al cambiar su voz (oso, enanito, etc.)

4.3.2 CÓMO DEFINIR UN ESPACIO

Los lugares donde suceden las acciones de los personajes se llaman **zonas de escucha** y están definidos sonoramente por 2 tipos de sonidos.

- Los que describen el marco global, el lugar: por ejemplo, el mar.
- Los que definen un detalle: por ejemplo, pitido del barco o niños jugando en la arena. Es habitual que se olvide la creación de estos sonidos cuando se hace una ficción sonora (error).

Dependiendo de la intensidad de ambos sonidos, la audiencia se colocará en un punto determinado del lugar (por ejemplo, orilla de playa, chiringuito, velero, etc.).

Para caracterizar los espacios se pueden usar:

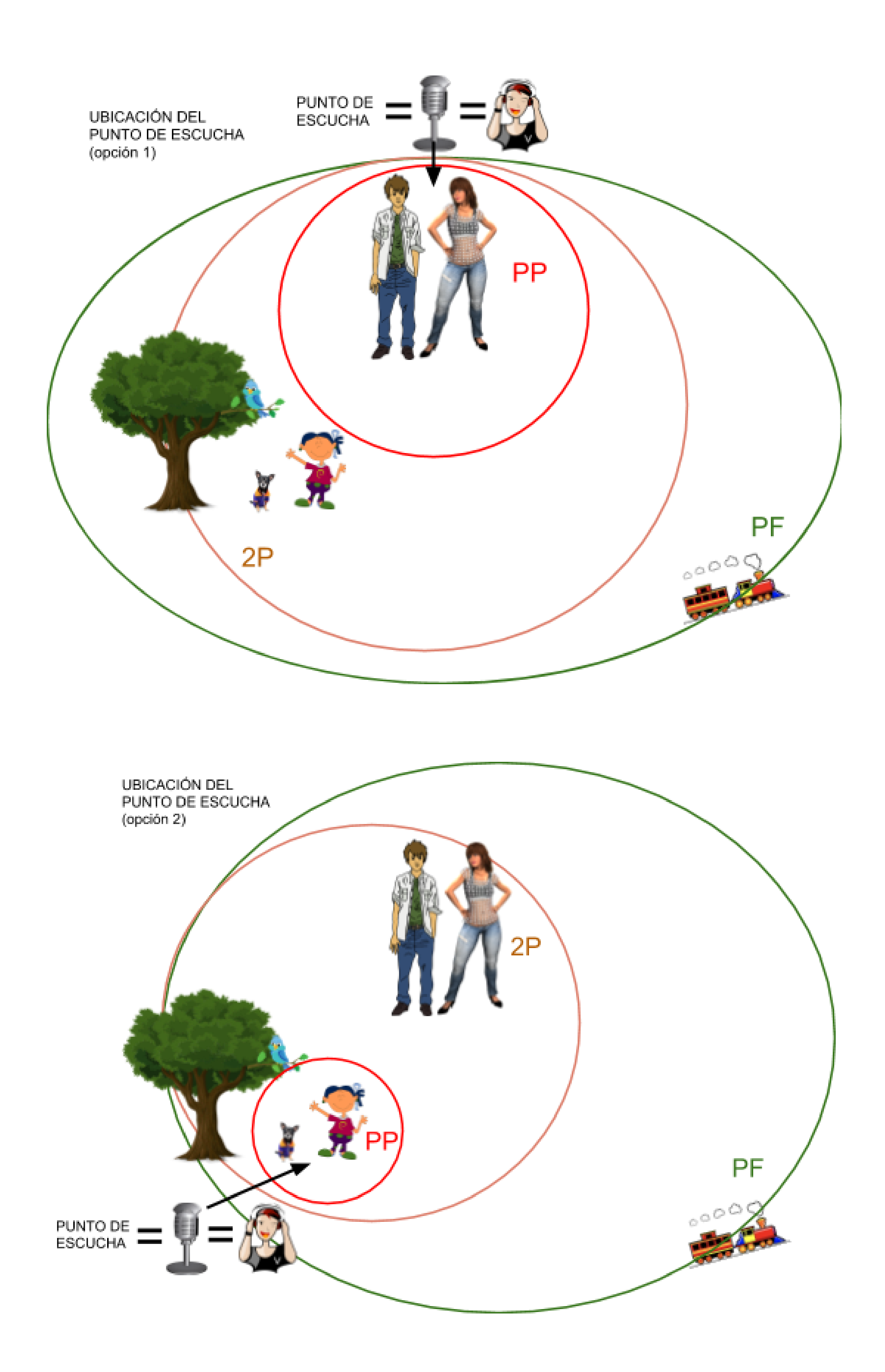
- reverberaciones
- efectos sonoros de ambiente (tráfico de coches, parque) pero haciendo una selección de sonidos para evitar sobrecargar, ya que nuestra audición también es selectiva.
- música: es una posibilidad más abstracta. Por ejemplo, un bar.
- texto: narración o personajes describen o mencionan el lugar donde ocurre la acción; pero cuidado con descripciones forzadas de las cosas.

4.3.3 CÓMO CREAR UNA PERSPECTIVA

La perspectiva sonora es la forma en la que el objeto principal se sitúa respecto al resto de objetos y **se manifiesta mediante la distancia y el movimiento. Es menos habitual, pero también se consigue con el timbre. El objeto sonoro principal es donde se ubica el punto de escucha, es decir, el punto exacto donde colocamos teóricamente a la audiencia.**

Esta colocación del punto de escucha en un lugar y no en otro **debe ser una elección consciente**, ya que aporta un determinado punto de vista e incluso empatía de la audiencia: ¿desde dónde oigo lo que pasa?, ¿qué personaje oye lo que yo escucho en cada momento de la historia?, ¿durante una conversación telefónica escucho con voz normal a 1 de los personajes (con el que la dirección de la obra quiere que empatice) o les escucho a ambos con el característico sonido timbrado telefónico?

Fíjate en los cambios que se pueden originar en el relato si cambiamos el puntos de escucha de una posición a otra.


UBICACIÓN DEL
PUNTO DE ESCUCHA
(opción 1)
PUNTO DE
ESCUCHA
PP
2P
PF
UBICACIÓN DEL
PUNTO DE ESCUCHA
(opción 2)
2P
PP
PF
PUNTO DE
ESCUCHA

El punto de escucha se coloca donde la acción es relevante, bien porque aporta información (el diálogo entre 2 personajes principales que están en una fiesta con más gente hablando de fondo) o porque genera tensión o intriga (un grito de fondo mientras 2 personas exploran una casa en ruinas).

Simplificando un poco, decimos que **el punto de escucha se corresponde con el primer plano y por tanto, con el lugar donde estaría el oyente si se encontrase en la escena.**

Los personajes se transforman durante la acción y esa evolución espacial y psicológica se puede reflejar mediante los planos sonoros.

Los planos sonoros ayudan a la audiencia a localizar cada sonido. Así, quien escucha (la audiencia de la obra) está ubicado en el primer plano (o punto de escucha).

PLANO	FUNCIÓN
Primer Primerísimo Plano (PPP)	Distancia íntima y de complicidad. Quien locuta se coloca casi rozando el micro, susurrando. La respiración, los jadeos y las expresiones cortas son típicas, así como sonidos no verbales de la voz. Lo expresivo alcanza casi más importancia que el contenido. Poco volumen de voz y mucha presencia de la respiración, dicción relajada, lenguaje poco formal con más contenido impulsivo que lógico. Equivale a colocarse junto al oído del oyente, estableciendo una relación íntima.
Primer Plano (PP)	Distancia personal. Es el punto donde está el oyente. Equivale a que el locutor se coloque a la distancia normal a la que se mantendría una conversación en persona. Es el plano sonoro más habitual. Generalmente, dos elementos sonoros no pueden estar en primer plano, ya que se impide la comprensión. Quienes hablan en primer plana parecen en una burbuja respecto al resto de elementos sonoros de la escena.
Segundo plano (2P)	Distancia social. Con coloquialismos y gramática sencilla de frases cortas e interjectivas, poco volumen de voz. En el caso de la voz, estamos más alejados del micrófono (y, psicológicamente,

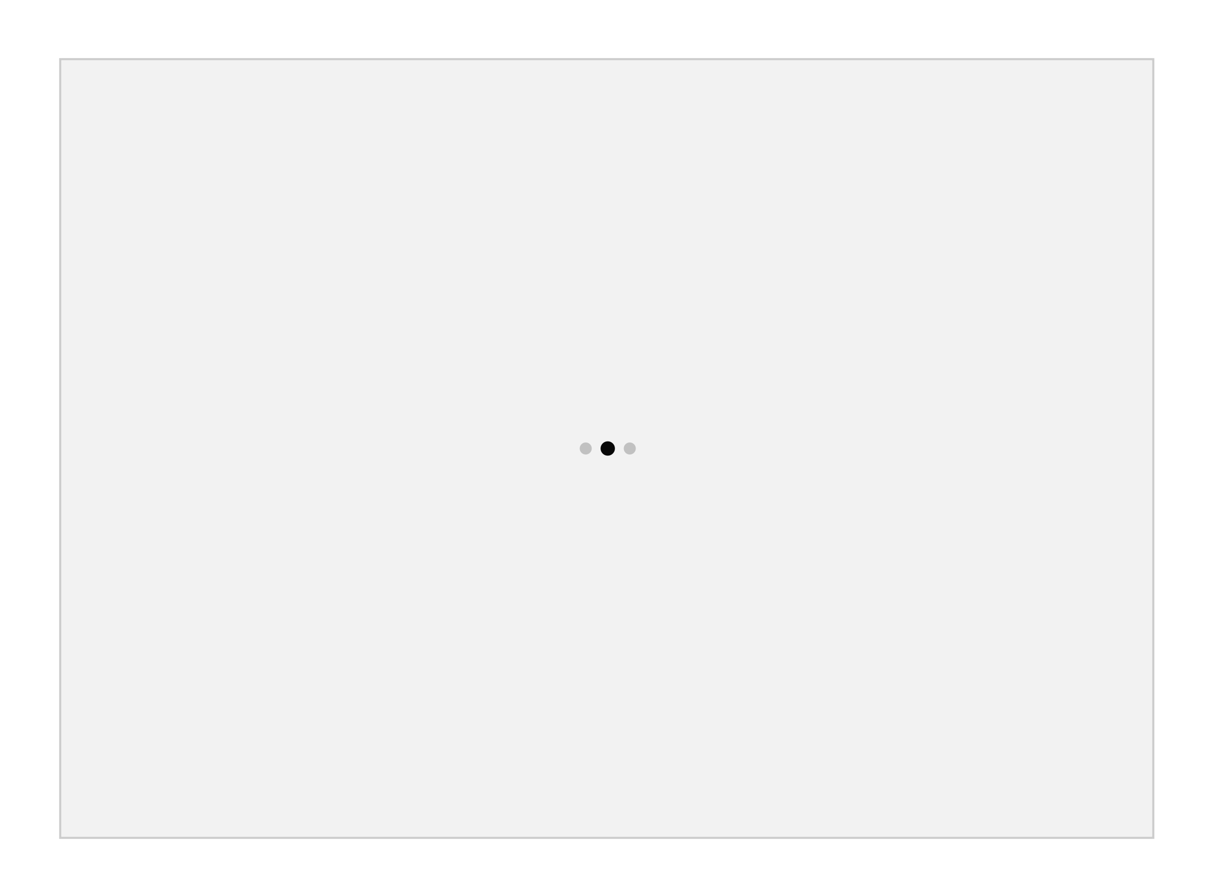
	del oyente). Equivale a una pareja que habla entre sí mientras tú estás con otra persona. Esa pareja estaría en 2P.
Tercer plano (3P)	Distancia pública y contextualizadora. Todavía más lejos del micrófono. Mayor volumen de voz, muy baja poco silencio. Representa la distancia social, la del contexto del espacio donde se produce la escena. Es más habitual en las ficciones sonoras.
Plano Fondo (PF)	Distancia pública. Ambienta acciones. El diálogo carece de importancia y si hay voz humana es meramente declaratoria, sin espera de réplica. Muchas veces colocamos aquí los efectos sonoros o la música mientras en primer plano hay una voz.

Para **generar cambios en los planos** podemos usar:

- variaciones de la amplificación del micrófono desde la mesa de mezclas (aquí no se registran las reverberaciones propias de haber hablado desde la distancia).
- variaciones de la distancia de quien actúa respecto al micrófono mientras habla o camina. Es la más recomendable al recoger las reverberaciones. Puede hacerse mientras habla e frente al micrófono o hablando de forma lateralizada (espalda u hombro al micrófono) y rotando hacia el primer plano.

Para **generar movimiento** se debe hacer:

- Si el movimiento es cerca - lejos del punto de escucha: aplicar una modificación paulatina de los planos sonoros (una voz o unos pasos que empiezan en plano fondo y acaban en primer plano)
- Si el movimiento es perpendicular al punto de escucha: un paneo (los sonidos que se escuchan por la derecha pasan a la izquierda, como un tren, en un audio estereofónico)



4.3.3 CÓMO CONSEGUIR UNIDAD Y CONTINUIDAD

La coherencia en **la continuidad (raccord)** entre unas escenas y otras **facilita la comprensión** del relato. Hay varios tipos de continuidad que respetar o usar:

- continuidad del contenido: todo responde al tema de la obra.
- continuidad sonora: un personaje interpretado por una voz no puede cambiar de voz (actor/actriz) en toda la obra. Al igual que los efectos sonoros que se reiteran no pueden ser diferentes (el coche siempre tiene que ser el mismo).
- continuidad de presentación de personajes: identificar al personaje antes de entrar en escena y al salir de ella.
- continuidad de exposición: la narración u otro personaje resumen de forma redundante lo que ha dicho o va a decir un personaje o cómo se va a comportar.
- continuidad formal: ritmo, tipo de sonidos, etc.
- continuidad por relación: una expresión verbal puede servir para relacionar 2 escenas distintas.
- continuidad por contraste: una escena es seguida de otra sin relación (al menos aparente o inicialmente).

- continuidad de repetición, inicio y final: un personaje inicia o acaba con las palabras de otro personaje que inicia o acaba su intervención.

La obra, una vez finalizada, debe seguir esta estructura:

CABECERA	TÍTULO	RELATO (P+N+D)	REPARTO	LLAMADA A LA ACCIÓN
Sintonía con o sin voz que identifica al equipo que ha producido el relato	Título de la obra	Es la obra en sí	Nombre y apellidos de actrices y actores (con o sin música de fondo)	Invitación a escuchar más ficciones en siguiente programa o Internet

Esta estructura puede variarse para conseguir sorprender a la audiencia. Por ejemplo: inicio atractivo del relato (menos de 1 minuto) + título + cabecera de ficción sonora + resto del relato + reparto + llamada a la acción.

Si el relato forma parte de una serie en la que **la trama no continua de un episodio a otro**, la estructura sería similar. Sin embargo, si el relato forma parte de una serie en la que **la trama sí continua de un episodio a otro,** la estructura sería esta:

CABECERA	TÍTULO	RESUMEN	RELATO (P+N+D)	REPARTO	LLAMADA A LA ACCIÓN
Sintonía con o sin voz que identifica al equipo que ha producido el relato	Título de la obra	Un narrador, una serie de fragmentos sonoros de episodios anteriores o combinación de ambos trazan lo fundamental de la trama.	Es la obra en sí	Nombre y apellidos de actrices y actores (con o sin música de fondo)	Invitación a escuchar más ficciones en siguiente programa o Internet

¡PRACTICA!







1. Escucha una ficción sonora e identifica cada elemento tratado en este tema. Comparte en plenario tus conclusiones con el resto del grupo.
2. Fíjate en las 2 ilustraciones sobre la ubicación del punto de escucha. Haz una historia de 2 minutos en la que se recree una de esas escenas. Al grabar las voces, hazlo en primer plano (pareja / niña-perro-pájaro / tren). Después, en el programa de edición de sonido, aplica diferentes planos sonoros y haz que el tren aparezca por la izquierda y desaparezca por la derecha. Guarda el archivo de proyecto. Después, con los mismos diálogos recrea la otra escena con una ubicación diferente del punto de escucha. Los diálogos serán los mismos, pero la aplicación de planos sonoros será diferente.
3. Partiendo del ejercicio anterior, usa las grabaciones de la conversación entre la pareja y del tren del ejercicio anterior, pero haz una nueva para el perro y la niña. En ella, el perro se escapa y la niña le persigue para intentar cogerlo. Primero se acerca a la pareja y después corre hacia el tren acercándose.
4. En círculo, de uno en uno, se grita lo más fuerte que se pueda, la carcajada mayor, el mejor llanto, el mejor alarido al sufrir un golpe, el mejor vómito, etc.
5. Cada participante graba su voz durante 30 segundos interpretando un texto. Después se escucha en plenario y se comentan qué tres cualidades tiene su voz.
6. Se escribe en la pizarra una frase. Cada persona tendrá que locutarla a interpretarla a partir de una emoción diferente (odio, amor, ilusión, miedo, nerviosismo). La frase puede ser: "Aquí estoy yo. Hace días, semanas, años… que toco a

tu puerta… ¡y no me abres!”. Ayudará que cada persona se imagine la situación y la pequeña historia que hay tras esa frase contextualizada por el sentimiento que hemos elegido.



Comprueba lo que has aprendido en este tema mediante una autoevaluación online. La nota te llegará al instante a tu correo electrónico y podrás ver en qué has acertado y fallado. ACCEDER A LA AUTOEVALUACIÓN DEL TEMA 4 Y DEL TEMA 5.



5. REPRESENTACIONES EN DIRECTO DE FICCIONES SONORAS

A veces optamos por una representación en directo de nuestra ficción. Esto puede realizarse en el estudio de radio como parte de un programa más amplio, por ejemplo. O quizá vamos a contar con público en un auditorio (al aire libre o bajo techo) buscando un impacto adicional (quizá para que más personas se unan a nuestra iniciativa de ficción sonora).

Consejos para realizar una ficción en estudio en directo:

1. Haber ensayado antes, tanto el cuerpo de interpretación como el control técnico. Todo el mundo debe tener su guión.
2. Previamente, los audios, músicas y efectos sonoros deben haberse normalizado al mismo volumen. De lo contrario unos sonarán muy altos y otros muy bajos. Quizá no haya tiempo de arreglarlo desde el control técnico.
3. Simplifica.
4. Contextualiza la interpretación. Explica que la obr pertenece a una iniciativa de ficción sonora de la emisora y anima a la gente a unirse.
5. Finaliza con 2 llamadas a la acción. Invita a la gente a escuchar más ficciones en el blog o web donde las colguéis o en el siguiente programa. Además, vuelve a invitar a la audiencia a unirse al grupo de ficción sonora de la emisora.



ERROR HABITUAL
Tras descargar un efecto sonoro de Internet, lo vuelcas en la carpeta de audios para tu relato. Apenas hay tiempo, pero ya has escuchado que ese audio es el correcto, así que... listo. Pero al reproducir el sonido en plena actuación, suena demasiado alto. Y el inicio es demasiado abrupto. Y su finalización es demasiado abrupta. Qué bueno habría sido pensar en el audio un poco más y trabajarlo un poco con el programa de edición de sonido...

Consejos para realizar una ficción en una auditorio con público:

1. Ten en cuenta todos los consejos de arriba.
2. Haz una prueba en el escenario para que el cuadro de interpretación se familiarice con el lugar.
3. Mantener la atención del público más de 10 minutos es muy complicado. No superes los 10 minutos.
4. Ten en cuenta que la representación tenga cierto atractivo y orden visual, ya que hay público observando. El movimiento de actrices y actores debe ser ordenado. Nadie debe estar de espaldas al auditorio.
5. Quizá los personajes pueden ir vestidos o portar algún elemento distintivo (un parche en el ojo si es un pirata).



Integrantes de Bicicleta Atómica con vestuario pirata en una representación ante el público ("Surcando las ondas", 2017) en el centro de innovación La Noria de Málaga.

6. Atrévete a elaborar algún efecto sonoro de forma artesanal. Al público le encantará ver cómo lo haces.
7. Da un papel al público. Elabora carteles con una palabra clave para que hagan algún sonido (murmullo, sonido de la naturaleza como viento) e incluso suministra algunos objetos para que los hagan sonar. Puedes plantear esto para que todo el público lo haga o puedes elegir a algunas personas del público para sacarles al escenario. En este caso, considera la importancia de que la microfonía recoja esos sonidos del público (haz un ensayo antes con el público, durante la presentación de la obra) y destina a una persona la labor de regiduría de público (quien indica al público cuando intervenir).
8. A veces buscamos implicar y movilizar a la gente ante quienes representamos. Para ello, puedes plantear que el público intervenga en la obra como una actriz o actor más. A no ser que tengas mucho conocimiento de la persona y esta tenga experiencia, asígnales papeles sencillos y breves, ya que la

inexperiencia puede arruinar la representación y aburrir al auditorio. En todo caso, elige a personas del público que cuadren con el personaje que van a interpretar y dales algunas indicaciones iniciales sobre cómo interpretar. Dar el rol de narración o protagonista a gente del público puede hacer que la representación sea un tostón si la persona no está familiarizada con la ficción sonora. Por eso lo mejor son equipos mixtos (gente del grupo de ficción sonora y gente del público) o solo gente del público si el relato es corto (menos de 5 minutos).

¡PRACTICA!







1. Elegid una de las ficciones sonoras que ya hayáis hecho. Ahora preparad carteles para la regiduría de público, de forma que si se representa, la gente haga una serie de efectos de sonido.
2. Escuchad una ficción sonora grabada con público. Analizad qué la hace diferente al resto. Puedes analizar esta grabación de Bicicleta Atómica "Aún podemos hacer muchas cosas juntas".



Comprueba lo que has aprendido en este tema mediante una autoevaluación online. La nota te llegará al instante a tu correo electrónico y podrás ver en qué has acertado y fallado. ACCEDER A LA AUTOEVALUACIÓN DEL TEMA 6.



6. PRINCIPALES ERRORES EN LAS FICCIONES SONORAS

- Llamar **radioteatro** (uno de los posibles géneros de la ficción sonora) a lo que en realidad es ficción sonora (género) u otro tipo de sus subgéneros.
- El 70% de ficciones sonoras noveles no usan reverberancia para caracterizar los espacios, según un estudio de Emma Rodero. A veces la reverberación se aplica a algunos elementos, pero no a otros (por ejemplo, sí reverbera la voz de los personajes que hablan en una catedral, pero no el sonido del órgano).
- Contar historias sin interés, historias que no contaríamos como anécdota al llegar a casa. Por ejemplo:



ERROR HABITUAL
Contar una historia que no es interesante o que tiene poco interés (o encierra poca sorpresa). Escucha este ejemplo propuesto por Emma Rodero.



- Historias previsibles o manidas.
- Historias demasiado extensas. El planteamiento o inicio no debe superar el 10 o 15% del total de la historia, al igual que el desenlace.
- Planteamiento demasiado tenso que impide un clímax superior después. Está bien comenzar con un conflicto fuerte, pero no con el más fuerte de la historia.
- Inicio poco atractivo en la expresividad sonora y recursos formales.
- Que lo excepcional sea la muerte de personajes
- No hacer tormentas de ideas previas sobre cómo discurre la acción.
- No transmitir a la audiencia las emociones de los personajes.
- Ubicaciones típicas.
- Recrear los escenarios solo por los sonidos que les caracterizan y no por las cualidades de esos sonidos (ecos y reverberaciones).
- No detallar la ubicación de personajes dentro del espacio (en la playa, pero ¿cerca o lejos de la orilla?).
- Personajes que no evolucionan.
- Meter demasiados personajes.
- Errores en la **elección musical**:

    - que la música enmascare la voz (volumen muy alto)
    - que la música enmascare los efectos de sonido (volumen muy alto)
    - usar temas musicales muy conocidos.
    - usar temas musicales muy tópicos para el sentimiento que queremos transmitir o la escena que queremos describir (corrida de toros = pasodoble).
    - usar temas con letra alusiva al contenido de la escena que se va a ilustrar.
    - anacronismos musicales (escena del siglo XV con música electrónica).

- Los errores al usar **narrador** son:

    - Aparecer esporádicamente: especialmente, si el relato empieza con un narrador, debe acabar con el narrador.
    - Anular la función de los personajes, eclipsándolos.
    - Manifestarse con frialdad, sin emociones o sentimientos.
    - Describir acciones importantes, ya que esos hechos deben manifestarse por si mismos.
    - Adelantar acciones relevantes que los personajes van a realizar después.

- Evita estos errores en los **diálogos**. Los diálogos no deben ser:

    - encorsetados, artificiales o ceremoniosos.
    - cortantes y demasiado bruscos
    - repetitivos
    - vacíos: porque no hacen que la historia avance
    - con intervenciones largas de tipo editorializante (resta dinamismo). Se suele tener la tentación de usarlas hacia el final de la historia, a modo de resolución "rápida" o moraleja.
    - similares: varios personajes hablan de la misma forma
    - inconsistentes: el personaje dice algo que no es acorde a su personalidad
    - con falta de información no intencional

- Los errores habituales en el uso de **efectos sonoros** son los siguientes:

    - Poner demasiados efectos sonoros: espectacuralización excesiva o generación de ruido. Las escenas recargadas pierden veracidad.
    - Ubicar el efecto en el lugar incorrecto, perjudicando la comprensión.

- Los errores habituales al establecer la **dimensión de la escena** son:

    - uso limitado de planos sonoros o solo usar un plano. La falta de planos en la escena equivale a la monotonía en la voz.
    - sustituir el punto de escucha sin justificación (todo en primer plano) en los personajes.
    - poner en primer plano un objeto sonoro que debería estar en plano fondo.
    - poner en primer plano un objeto sonoro que, a pesar de estar junto al protagonista, no debería sonar en primer plano (por ejemplo, persona habla mientras escribe a máquina y el tecleo es tan presente como la voz).

- Los errores habituales al dar **movimiento en la escena** son:

    - Variar el punto de escucha sin justificación: un personaje está en una sala y se va a otra habitación. Entonces el audio pasa de PP a PF pero de repente vuelve a PP sin la intermediación de otros elemento sonoro alusivo a cambio de espacio o de tiempo.
    - Ausencia de voz cuando el punto de escucha está en movimiento, por ejemplo, cuando el personaje sale de una habitación en la que otras 2 personas siguen hablando.
    - Movimiento de un objeto sonoro junto al punto de escucha sin variación en el sonido. Cuando la protagonista lleva un objeto que suena al mismo tiempo. La voz cambia de plano, pero no el sonido del objeto

- Tabla de errores en el **montaje** según un estudio de Emma Rodero:

Tipología		Frecuencia de aparición
Espacio	Sin reverberaciones	70%
	Reverberaciones incorrectas	15%
Distancia	Sin planos sonoros variados en las voces	60%
	Punto de escucha sustituido sin justificación	20%
	Sonido en PP cuando debería estar PF u otro plano	35% - 63%
Movimiento	Movimiento del punto de escucha sin variar el sonido	24%
	Sin voz cuando el punto de escucha se mueve	16%
	Un objeto se mueve y no varía su plano sonoro	36% - 41%



ERROR HABITUAL
Dejar pasar mucho tiempo entre lo que dice un personaje y otro. Esto resta mucha verdad a la ficción sonora. Atrévete a pisar con tu texto al otro personaje.



ERROR HABITUAL
Mal uso de planos sonoros y ausencia de efectos. A veces ponemos un sonido de olla en PP cuando debería estar en 2P o PF. Y mete efectos y sonidos para ganar realismo.

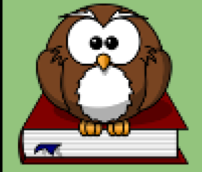
¡PRACTICA!







1. Escucha alguna ficción sonora y detecta qué errores hay en ella.



AUTOEXAMEN

Comprueba lo que has aprendido en este tema mediante una autoevaluación online. La nota te llegará al instante a tu correo electrónico y podrás ver en qué has acertado y fallado. [ACCEDER A LA AUTOEVALUACIÓN DEL TEMA 7.]



7. CÓMO ENSEÑAR Y DINAMIZAR LA FICCIÓN SONORA

Lo primero es lo primero. Si vas a dinamizar un grupo de ficción sonora en una radio comunitaria **vas a aprender tanto como a enseñar**. Vengas del mundo de la comunicación, de la interpretación o de otro paraje, **tendrás que estudiar y prepararte**. En eso te ayuda este manual, pero la construcción de conocimiento a partir de lo que el alumnado sabe no solo es más pedagógico para la gente, sino útil para ti.

Es muy probable que la emisora haya decidido que la ficción sonora es una línea estratégica y, por tanto, dedica recursos (tiempo, personas, dinero, equipos) a formar a personas y a producir contenidos de este tipo. Pero es fundamental saber el porqué de esa decisión.

En todo caso, el grupo con **el que trabajes debe ser consciente de cuál es el interés de la emisora. Y habrá que cuadrar ese interés con las expectativas particulares de cada integrante.** Aquí es fundamental la honestidad y el compromiso. Y crear situaciones "win-win" en las que todo el mundo vea color a su implicación.

Respecto a los **medios técnicos,** la recomendación sería:

- Estudio de grabaciones con 1, 2 o 3 micrófonos (si son de gran diafragma, mejor)
- Micrófonos instalados en pie de escenario para interpretar de pie
- 1 atril por micrófono
- Ordenadores con programa de edición de sonido instalado y conectados en red para facilitar el acceso a los archivos de las grabaciones. Contar con 1 ordenador por persona o 1 ordenador por cada 2 personas. Los ordenadores tendrán que contar con auriculares.
- Proyector
- Pizarra
- Sillas
- Hojas y bolígrafos, impresora
- Una sala que tenga 3-4 metros cuadrados por persona. Si sois 5 personas: entre 15 y 20 metros cuadrados.

El **número de personas** de un grupo de formación-autoformación-producción de ficciones sonoras puede oscilar entre 4 y 12 a la vez, en función de las instalaciones disponibles.

El perfil puede ser tan variado como gente hay en el mundo. Pero hagamos una injusticia y simplifiquemos. Están:

- Quienes vienen del mundo de la comunicación
- Quienes vienen del mundo de lo social
- Quienes vienen del mundo de las artes escénicas
- Quienes no vienen, sino que han llegado a rastras. Población que tiene un interés escaso por la ficción sonora pero a la que pensamos que capacitarla en ello puede generar un cambio en su persona y su comunidad: población en riesgo de exclusión, jóvenes, mujeres, personas mayores, etc.

Lo que a la mayoría del mundo le gusta, salvadas las timideces iniciales, es interpretar en el micro. Menos es la gente a la que le motiva escribir guiones. Quizá algunas más sean las que se acerquen a la mesa de mezclas (en muchos casos por timidez ante el micrófono) y la edición de sonido con curiosidad. Las capacidades directivas aparecen más adelante (y hay que entrenar la empatía y la asertividad).



Grabación durante una sesión de Bicicleta Atómica en febrero de 2017.

El objetivo podría ser que todo el mundo sepa de todo. Pero con moderación, para no afectar a los objetivos de terminar producciones y de tener calidad en ellas. La gente se irá colocando en las labores que más le gustan o le son cómodas.

Al principio es necesario dar algunos fundamentos teóricos. Pero solo lo básico. Es una buena idea que la gente, en primer lugar, disfrute la experiencia de la interpretación y eso venga acompañado de la escucha.

También se aprende mucho escuchando y evaluando las producciones de otra gente. Esa escucha debe ser una escucha consciente que sepa identificar en cada momento qué elemento sonoro o recurso o clave está funcionando y por qué lo hace con éxito o fracasa. Estas escuchas se pueden hacer en colectivo y después cada persona aporta lo que le ha parecido interesante.

La generación de confianza y tensión, tensión positiva, es fundamental en el grupo. Tensión significa:

- prestar atención y meterse en el papel.
- tener una relación natural con el resto de integrantes.
- responder a las emociones que otro personaje proyecta durante una interpretación.
- tener la confianza de hablar claro sobre lo que funciona o no funciona en la interpretación del resto, expresándonos con empatía, cariño y respeto.
- saber encajar las críticas y aprender de ellas.

La superación de los bloqueos es otro escalón importante. Un bloqueo es el conjunto de pensamientos que impiden a una persona interpretar un papel en todo su potencial. Básicamente se deben al qué dirán y al sentimiento de vergüenza, pero también pueden estar relacionados con una formación determinada. Por ejemplo, es habitual que quienes vienen del mundo de las ciencias de la comunicación tengan problemas para salirse del rol de busto parlante que da noticias.

Por último, es importante tener un nivel de exigencia y calidad aceptable que irá subiendo conforme el grupo crezca en conocimientos y experiencia. Es importante no conformarse y, al mismo tiempo, no pasarse exigiendo.

El **esquema de una sesión de 2 horas** puede ser:

- Escuchar una ficción sonora: 10 minutos.
- Debatir qué nos ha llamado la atención, qué funciona y qué no en esa ficción sonora: 25 minutos.
- Explicar un concepto teórico: 25 minutos.
- Practicar un guión ya escrito y grabarlo, haciendo varios intentos y escuchando las diferentes tomas. También puede haber días en los que se editen las grabaciones hechas para incorporar los otros elementos sonoros: 1 hora.

También se pueden hacer sesiones sin teoría (aumentando el tiempo de práctica y grabación ante el micrófono) y concentrar estas en sesiones exclusiva o casi exclusivamente teóricas.

Es importante empezar y acabar las sesiones con actividades atractivas para que la motivación se mantenga a lo largo del tiempo. También es buena idea mandar deberes para casa. Por ejemplo, realizar el montaje sonoro de una grabación, escribir una pequeña historia en casa para grabarla en la siguiente sesión, etc.

Tan importante es el trabajo individual de cada persona (cuando estáis en la sesión grupal y cuando la persona está en casa) como el trabajo que se haga de forma colectiva. Ambos modos son necesarios para afianzar conceptos y aprender. Y desde luego, haciendo es como más se aprende. La clave está en que los ejercicios sean sencillos, las historias breves y la exigencia en alza. Ya llegará el momento de hacer una superproducción de 15 episodios de media hora cada uno.

Conforme el grupo avanza y madura ya no será necesaria la teoría, sino aumentar la práctica. Y a lo que antes se dedicaba mucho tiempo, ahora se resuelve mucho más rápido.

Esto puede estar sujeto a modificaciones en función del alumnado y sus circunstancias. Por ejemplo, un grupo de personas muy joven o que no sabe leer y escribir o que no domina el idioma necesitará una metodología mucho más práctica.

8. BIBLIOGRAFÍA

- RODERO, E., SOENGAS, X., "Ficción sonora", IORTV, 2010.
- LÓPEZ VIGIL, J.I., "Manual Urgente para Radialistas Apasionadas y Apasionados", CIESPAL, 2004.
- GODÍNEZ GALAY, F., "El radiodrama en la comunicación de mensajes sociales", Ediciones del Jinete Insomne, 2010.
- RODRÍGUEZ, L., "Ponele Onda", Ediciones La Tribu, 2011.
- GUARINOS, V. "Géneros ficcionales Radiofónicos", MAD, 1999.
- AYCKBUORN, ALAN, Arte y oficio del teatro, Ma non troppo, 2004.
- LAVANDIER, YVES, La dramaturgia, Ediciones Internacionales Universitarias, 2003.